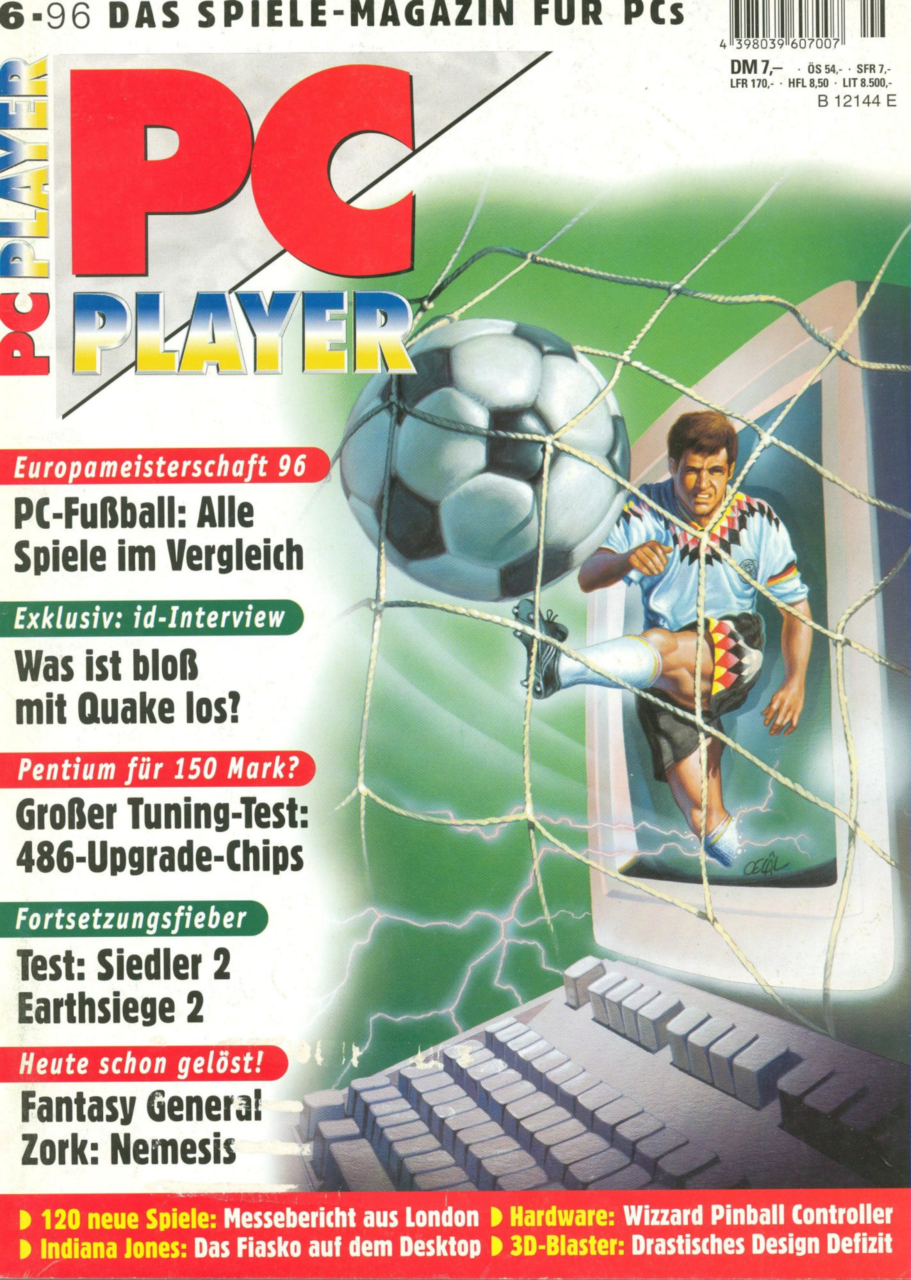


6-96 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
4 398039 607007
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 8.500,-
B 12144 E
PC PLAYER
PC PLAYER
Europameisterschaft 96
PC-Fußball: Alle Spiele im Vergleich
Exklusiv: id-Interview
Was ist bloß mit Quake los?
Pentium für 150 Mark?
Großer Tuning-Test: 486-Upgrade-Chips
Fortsetzungsfieber
Test: Siedler 2
Earthsiege 2
Heute schon gelöst!
Fantasy General
Zork: Nemesis
120 neue Spiele: Messebericht aus London
Hardware: Wizzard Pinball Controller
Indiana Jones: Das Fiasko auf dem Desktop
3D-Blaster: Drastisches Design Defizit

WAS '68 NICHT GE
SIE JETZT NOCH



Let's get ready to rumble! Es lebe die Rebellion. Befreien Sie die Welt aus den Fesseln der unerbittlichen Freie-Welt-Allianz.

Denn Sie, Zak – ein aus dem Kälteschlaf erwachter Cyberpunk –, sind der einzige, der die Tyrannei der FWA beenden kann. Falls

KLAPPT HAT, KÖNNEN

MAL VERSUCHEN.



Ihnen das zu waghalsig ist, machen

Sie sich doch 'nen schönen

Tag im Streichelzoo, Sie Windbeutel.

CYBERIA²
<<RESURRECTION>>

CeBIT-Gewinnspiel 1996

Herzlichen Glückwunsch!!!

Endlich ist es soweit, unser großes CeBIT Gewinnspiel 1996 ist ausgewertet. Für einen Teilnehmer an unserem Spiel wird der Traum einer Reise für zwei Personen in die aufregendste Stadt der Welt wahr.

Der Gewinner unseres Hauptpreises darf sich auf eine Woche New York freuen!

Viel Spaß bei dieser Superreise wünschen der DMV- und Franzis Verlag

Frau Angela Stalberg aus Duisburg

Auch die übrigen Preise, die nicht direkt auf der Messe verlost wurden, haben nun einen neuen Besitzer. Alle Gewinner sind bereits benachrichtigt und haben ihre Geschenke erhalten. ***Herzlichen Glückwunsch!!!***

Natürlich möchten wir uns auch noch ganz herzlich bei allen Firmen für Ihre großzügige Unterstützung bedanken. Folgende Unternehmen haben unser Gewinnspiel erst möglich gemacht:

Agfa-Gevaert AG
AlphasSoft
ALPS ELECTRIC EUROPA GmbH
Art Department
AVM Computersysteme Vertriebs GmbH
Aztech Systems GmbH
Bibliographisches Institut & F. A. Brockhaus AG
Blue Byte Software
Blyth Software Germany GmbH
CAS Software
Cherry Mikroschalter GmbH
CSV Riegert GmbH
Data Becker
Electronic Arts GmbH
EPC Software GmbH
Freecom Computer Peripherie GmbH
gebacom GmbH
Greenwood Entertainment
Gutzeck Software GmbH
H + BEDV Datentechnik GmbH
Hofacker Verlag
IOMEGA Europe GmbH
Just in Time Logistics GmbH
KHK Software Gmbh & Co. KG
Lexware GmbH
Logi (Logitech)
MC Afee
Micrografx (Deutschland) GmbH
MPS Software (Microprose)
Nieder PC KnowHow GmbH
Plustec Electronics GmbH
Psygnosis Deutschland
SoftMaker GmbH
Software Trading GmbH
Software Publishing GmbH
Star Division GmbH
Star Micronics Deutschland GmbH
Sybex Verlag GmbH
TELES GmbH
TerraTec Electronic GmbH
Tulip Computers Deutschland GmbH
US Robotics
Visio GmbH
Wordmann Terra Impex GmbH

Der Sturm auf die Hundert

So mancher in der Spielebranche lachte schadenfroh und der eine oder andere Leser war sogar richtig wütend: Die Umstellung des Wertungssystems im letzten Monat sorgte für kontroverse Diskussionen. Einige fanden es schlecht, andere fanden es spitze, viele fanden es verbesserbar. Und nach Auswertung von über 500 E-Mails und Leserbriefen haben wir unser System nochmal verfeinert.

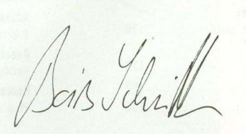
Einen schnellen Überblick haben Sie in unserer Ausgabe 5 vermißt und damit die nicht mehr deutlich sichtbare Wertung gemeint. Dem haben wir in dieser Ausgabe abgeholfen. Die Meinung des Testers, der das Produkt am besten kennt und für die Zielgruppe am sichersten beurteilt, wird jetzt deutlich hervorgehoben. So sehen Sie auf einen Blick ob ein Produkt Spitze, Durchschnitt oder einfach nur schlecht ist.

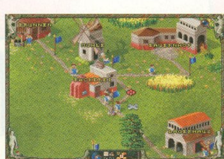
Bessere Vergleichsmöglichkeiten sind durch die Einführung eines Text-Index gegeben. Diesen Index finden Sie auf Seite 53, noch vor dem ersten Test. Hier werden alle Spiele des Monats nach ihrer Qualität sortiert. So müssen Sie noch nicht einmal durch den Testteil blättern, um Nieten und Hits ausfindig zu machen. Der Index ist sogar noch viel praktischer, da wir auch die besten Spiele der vergangenen Ausgaben mit aufnehmen. So sehen Sie in schwachen Spielemonaten (wie diesem) auch die Alternativen, die immer noch in den Geschäften stehen.

Durch die Änderungen haben wir die neue Version unseres »Datenplayers« leider nicht fehlerfrei fertigstellen können. Da wir Ihnen aber keine Bug-gefährdete Software auf die Festplatte schieben wollen, haben wir uns schweren Herzens entschlossen, auf dieser CD ohne Datenplayer auszukommen. Dafür gibt es dann nächsten Monat eine Spieledatenbank, die sich gewaschen hat. Und es werden natürlich die besten Spiele der letzten drei PC-Player-Jahre enthalten sein.

Ich bedanke mich bei allen, die konstruktiv geholfen haben, unser Wertungssystem zu einem neuen Standard zu machen. Unser Ziel ist es, ein unbestechliches und transparentes Testverfahren für jeden und nicht nur die selbsternannte Spiele-Elite zu bieten. Wenn Sie weitere Verbesserungsvorschläge haben, schreiben Sie uns. Am praktischsten als E-Mail unter »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«. Oder als Brief an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.

Viel Spaß beim Lesen,







Die Siedler 2 ist der lange erwartete Hit: Die Fortsetzung zu einem der ältesten Spiele in der PC-Player-Hitparade zeigt rundum nur Verbesserungen. Welche, lesen Sie auf Seite

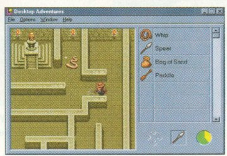
54





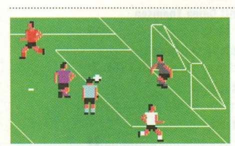
Earthsiege 2 setzt neue Akzente im Thema »Roboterkampf«. Geschicktes Ressourcen-Management und neue technische Tricks zeigen wir auf Seite

62



Indy Desktop Adventures ist eine gute Idee mit schlechter Ausführung. Warum LucasArts bei diesem Spiel um den populärsten Archäologen der Welt kein Glück hatte, steht auf Seite

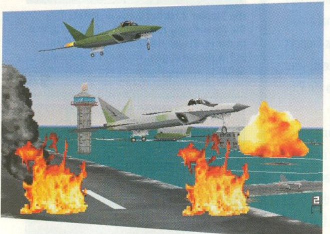
68



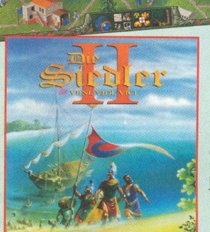
König Fußball ist dank der EM '96 in aller Munde. In unserem extra-dicken Special zum Thema zeigen wir die Hits und Flops seit 1983 sowie alle brandneuen Soccer-Spektakel. Anstoß auf Seite

34

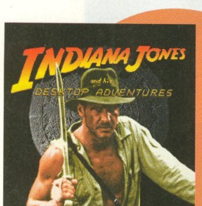


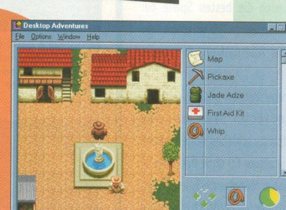


Wie wäre es, im modernsten Jet des Jahres 2005 zu sitzen? A.T.F. von Electronic Arts beantwortet diese Frage und erklärt Schubumlenkung und Rückwärtspfeilung auf Seite 70

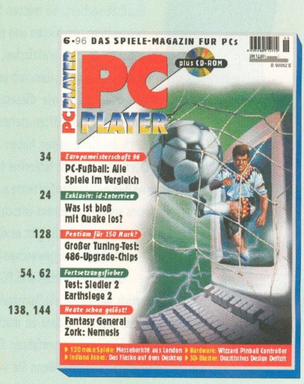


Es wird wieder gesiedelt. Wir testen nicht nur die Fortsetzung eines der beliebtesten deutschen Spiele, wir plaudern auch mit dem Programmierer und verraten geheime Tips ab Seite 54





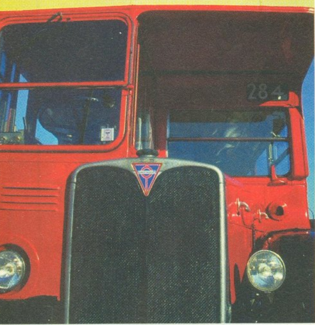
Der berühmteste Peitschenschwinger der Welt macht sein Windows-Debüt! Warum Indiana Jones Desktop Adventures doch nicht der wahre Hit sind, lesen Sie auf Seite 68



Aktuell

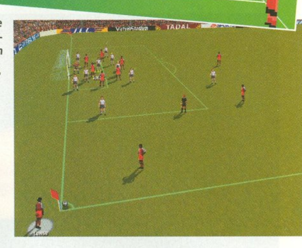
Software

Hardware



So mancher mußte wegen des Feuers in Düsseldorf tatsächlich mit dem Bus nach London fahren, um die Neuheiten der ECTS zu sehen. Unser achtseitiger Messebericht zeigt Ihnen alle Produkte ab Seite **12**

Von »International Soccer« bis »FIFA 96«: Heinrich Lenhardt macht einen Streifzug durch die Fußballspiel-Geschichte. Seine archäologischen Entdeckungen beginnen auf Seite **34**



Wie kriege ich nur den 486 schneller? Nico Ernst testet sechs Upgrade-Chips und kommt zu erstaunlichen Ergebnissen (inklusiver einiger kaputter Prozessoren) auf Seite **128**



Die Roboter sind schon wieder da: Sierra will mit Earthsiege 2 wieder die Krone der Mech-Spiele zurückerobern. Welche neuen Features man sich dafür einfallen ließ, finden Sie auf Seite **62**



Jetzt wird das PC-Flippern realistischer: Der Wizzard macht aus Ihrer Tastatur einen Mini-Flipper, komplett mit Rüttel und Tilt-Funktion. Mehr dazu auf Seite **126**

Specials

Spiele-Tests

Tips & Tricks

Rubriken

CD-INHALT



Action-Fans und Liebhaber gruseliger Atmosphäre kommen mit »Abuse« voll auf ihre Kosten. In der Demo-Version können Sie die ersten Level anspielen.



Kennen Sie den Spielfilm »Tron«? Dann wird Ihnen das Intro und die Spielidee von »Assault Rigs« sehr bekannt vorkommen. Bonus obendrein: Auf der Festplatte benötigt die Demo nur rund 400 Byte.



Nicht ohne Grund bekam das 3D-Actionspiel »Earthsiege 2« in dieser Ausgabe einen »Gold Player«. Die Demo starten Sie unter Windows 95 am einfachsten mit dem »PC Player AutoRunner«.

Spielbare Demos

Abuse
DOS, 5 MByte — \DEMOS\ABUSE\GO.BAT

Assault Rigs
DOS, 400 Byte — \DEMOS\ASSAULT\GO.BAT

Azreal's Tear
DOS, 10,5 MByte — \DEMOS\AZTEAR\GO.BAT

Battleground: Ardennes
Windows, keine Installation notwendig — über »PC Player AutoRunner« starten

Earthsiege 2
Windows 95, installiert Direct-X — über »PC Player AutoRunner« starten

Mortimer
Windows 95, installiert Direct-X — über »PC Player AutoRunner« starten

PGA European Tour Golf
DOS, 40 MByte — \DEMOS\PGAEURO\GO.BAT

Return Fire
Windows 95, installiert Direct-X — über »PC Player AutoRunner« starten

Silent Thunder
Windows 95, installiert Direct-X — über »PC Player AutoRunner« starten

Speed Haste
DOS, 7 MByte — \DEMOS\SPEED\GO.BAT

Strike Base
DOS, 13 MByte — \DEMOS\STRIKE\GO.BAT

Think-X
Windows, 350 KByte — über »PC Player AutoRunner« installieren

Torin's Passage
DOS, 2 MByte — \DEMOS\TORIN\GO.BAT
oder
Windows, keine Installation nötig — über »PC Player AutoRunner« starten

Track Attack
DOS, 5 MByte — \DEMOS\TRACK\GO.BAT

Trophy Bass Fishing
Windows 95, keine Installation nötig — über »PC Player AutoRunner« starten

Selbstablaufende Demos

3D-Grafikkartentest
DOS, keine Installation nötig — \PREVIEWS\3DKARTEN\GO.BAT

Windows-Magazin

Multimedia Leserbriefe — **10:09**
3D-Grafikkartentest — **5:35**

Patches

Extreme Pinball
Patch für den »Thrustmaster Wizzard« — \PATCHES\EXTPIN

PC Player 5/96
Patch für das Magazin-Programm der PC Player 5/96 — \PATCHES\PCPL0596

Pro Pinball
Patch für den »Thrustmaster Wizzard« — \PATCHES\PROPIN

Teamchef
Patch auf Version 1.02 — \PATCHES\TEAMCHEF

Ton Gun: Fire at Will!
Patch auf Version 1.1 — \PATCHES\TOPGUN

Worms
Verschiedene Batch-Dateien — \PATCHES\WORMS\BATFILES
Netzwerk-Patch für »Worms CD« — \PATCHES\WORMS\CDNET
Patch für »Worms CD« — \PATCHES\WORMS\CDROM
Netzwerk-Patch für »Worms Floppy« — \PATCHES\WORMS\FLOPNET
Patch für »Worms Floppy« — \PATCHES\WORMS\FLOPPY
Festplatten-Instal. von »Worms CD« — \PATCHES\WORMS\WORMSCD



Programme

CDT 1.15
CD-ROM-Tool \PROGRAMM\CDTOOLS

DCC 4.1
PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms \PROGRAMM\DCC41PCP

Game Wizard 3.0
Spiele-Utility \PROGRAMM\GAMEWIZ

Grafik-Benchmarks
3D-Bench, VIDSPEED und andere \PROGRAMM\VGABENCH

Neopaint 3.0
DOS-Malprogramm \PROGRAMM\NEOPAINT

nVidia-Grafikkarte
Testprogramm für PCI-Bus \PROGRAMM\NVIDIA

PC Player EM-Planer
Ergebnis-Datenbank über »PC Player AutoRunner« starten

PCXDUMP 9.3
Capture-Programm \PROGRAMM\PCXDUMP

PICEM 3.2
Bildbetrachter \PROGRAMM\PICEM

UNIVBE 5.1
Universeller VESA-Treiber \PROGRAMM\UNIVBE

Microsoft-Word Dokumentenbetracher
fertig zum Anklicken \PROGRAMM\WORDVIEW\RUN
installierbare Version \PROGRAMM\WORDVIEW\INSTALL

Hilfen für Spieler

Cybermage
Komplettlösung über »PC Player AutoRunner« starten

Descent 1 & 2
Level-Editor »Devil« \TIPS\DESCENT\GO.BAT

KOMPLETTLÖSUNG CYBERMAGE

Zu groß, um es im Heft unterzubringen: Die Komplettlösung von »Cybermage« hätte gut und gerne den Tips-Teil der nächsten drei Ausgaben in Anspruch genommen. Trotzdem wollten wir Ihnen die Lösung nicht vorenthalten. Aus diesem Grund finden Sie den kompletten Lösungsweg mit zugehörigen Karten auf der CD. Starten Sie unter Windows oder Windows 95 den »PC Player AutoRunner« (AUTORUN.EXE) und klicken Sie auf die Taste »Lösung: Cybermage«. Bei Bedarf können Sie sich die komplette Lösung auch ausdrucken.
Schreiben Sie uns, wie Ihnen diese Art der Spielhilfe gefallen hat. Am einfachsten trennen Sie dazu in der Plus-Ausgabe der PC Player die Karte im Heftinnenteil heraus, kreuzen Ihren »Gefallensgrad« an, und schicken sie an den Verlag.

SO BENUTZE ICH DIE CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie von DOS aus auf das Laufwerk der CD und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In diesem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.
Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 starten Sie am besten von unserem »PC Player AutoRunner« aus. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« starten. Unter Windows 95 läuft dieses normalerweise automatisch an, wenn Sie die CD einlegen. Mit diesem Mini-Menü starten Sie auch unser Magazin-Programm mit den Multimedia-Leserbriefen, sowie unsere Spiele-Datenbank »Datenplayer«. Weitere aktuelle Informationen finden Sie außerdem, wenn Sie im »PC Player AutoRunner« auf »Lies mich!« klicken.
Bei Probleme mit der CD können Sie Anfragen an folgende E-Mail-Adresse richten
cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
oder per Post direkt an den Verlag.

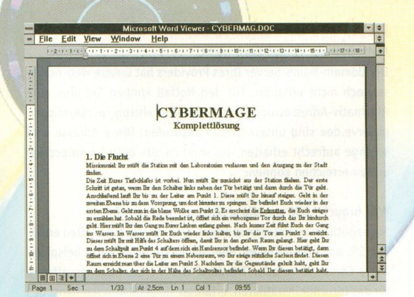


Lernen einmal anders: LucasArts entwickelt im Stile von »Rebel Assault« gerade das Spiel »Mortimer«. Das herzallerliebst gestaltete Programm bringt auch Erwachsenen Spaß.



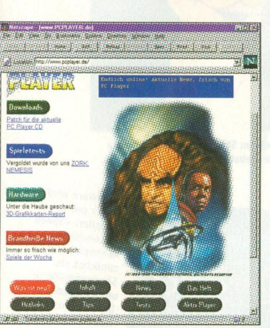
Shareware wird immer professioneller. »Speed Haste« ist ein Rennspiel, das zunächst als Shareware-Version herauskommt. Das Demonstrations-Programm installieren Sie am einfachsten über unser DOS-Menüprogramm (START tippen).

DCC 4.1 ist ein Dateiverwaltungs-Programm, das Tools wie dem »Norton Commander« einiges voraus hat. Eine spezielle »PC Player Edition« finden Sie im Verzeichnis \PROGRAMM\DCC41PCP der CD.



Die Komplettlösung von »Cybermage« können Sie sich am einfachsten anschauen, indem Sie im »PC Player AutoRunner« auf die Taste »Lösung: Cybermage« klicken.

PC PLAYER IST ONLINE!



Ja, wir waren pünktlich da – nur Ihr DNS kannte uns noch nicht. Wenn Sie »www.pc player.de« nicht erreichen können, probieren Sie bitte alternativ »pcplayer.compuserve.de«.

PC Player goes to the 'net: Aktuelle Infos über den PC-Spielemarkt können Sie auf unseren Internet-Seiten abrufen – ein neuer kostenloser Dienst für unsere Leser.

Mit leichten Startschwierigkeiten aufgrund der Domain-Name-Dienste ist PC Player seit Mitte April auch im Internet vertreten. Dort browst immerhin schon ein Drittel unserer Leser. Höchste Zeit für PC Player also, das Heft nicht nur durch ein monatliches CD-ROM, sondern auch durch eine Web-Seite auf dem Internet zu ergänzen.

Deswegen sollten Sie »www.pcplayer.de« am besten gleich als Homepage für Ihren Internet-Browser definieren. Unter dieser Webseite werden Sie unter anderem folgendes finden:

- Aktuelle Spiele-News, mit täglichem Update
- Testergebnisse von PC Player, bevor das Heft erscheint
- Erweiterte Versionen von Artikeln und Interviews
- Die heißesten Adressen von Spielefirmen und Fanclubs
- Ein direkter Draht zur Redaktion per E-Mail
- Preisausschreiben und Umfragen

Verantwortlich für die Web-Seite ist das neueste Mitglied des PC-Player Teams. Webmaster Alex Folkers hat einen Schreibtisch in unserer Redaktion besetzt und aktualisiert täglich unsere optisch ansprechenden und doch informativen HTML-Seiten. Mehr über unsere »Web-Force« erfahren Sie direkt auf den Seiten.

Fragen und Antworten zu den Web-Seiten

Mein Browser findet Euch nicht!

Der Domain-Name-Server Ihres Providers hat unsere Web-Adresse noch nicht erhalten. Für den Notfall können Sie über eine Alternativ-Adresse zugreifen: Auch unter »http://pcplayer.compuserve.de« sind unsere Seiten abzurufen. Diese Adresse wird solange aufrecht erhalten, bis wirklich alle auch »www.pcplayer.de« erreichen können.

Was brauche ich, um diese Seiten anzusehen?

Sie benötigen zuerst einmal einen Internet-Anschluß. Den erhalten Sie am praktischsten über einen Online-Dienst, beispielsweise CompuServe oder T-Online. Wie Sie die Zugangssoftware für das Internet installieren, erfahren Sie beim Kundendienst des Online-Anbieters.

Um unsere Web-Seite zu betrachten, sollten Sie einen »Browser« benutzen, der auch Tabellen darstellen kann. Dazu gehören unter anderem der »Netscape Navigator«, der »Internet Explorer« und der »NCSA Mosaic 2.0«. Wenn Sie einen älteren Broswer verwenden (Q-Mosaic 1, CompuServe Mosaic), sehen unsere Seiten nicht ganz so aufgeräumt aus, sind aber weiterhin lesbar.

Kostet es etwas, Eure Seiten anzusehen?

Nein, das Angebot ist von unserer Seite her völlig umsonst. Allerdings entstehen Ihnen Kosten durch die Telefongebühren und den Beitrag für Ihren Internet-Anbieter.

Der Seitenaufbau ist wahnsinnig langsam!

Wir arbeiten mit einem der größten Online-Anbieter der Welt, der Firma CompuServe, zusammen, um einen Hochleistungs-Server mit sehr hoher Bandbreite zur Verfügung zu stellen. Trotzdem können wir nicht ausschließen, daß sich gerade in den ersten Tagen sehr viele Leser gleichzeitig auf unser Angebot einwählen wollen. Bitte probieren Sie es dann zu einem anderen Zeitpunkt. Außerdem sind die Internet-Leitungen innerhalb von Deutschland gerade abends sehr ausgelastet. In diesem Falle ist unser Server machtlos: Zwischen ihm und Ihrem Modem herrscht gerade Stau, so daß auch unsere Daten steckenbleiben. Gerade in der Zeit ab 21 Uhr sind auch die diversen Online-Dienste sehr langsam, weil durch den beginnenden Nachttarif alle Benutzer auf einmal ins Internet wollen.

Und wo kann ich mit den Redakteuren diskutieren?

In Kürze wird unser Team auch im Online-Dienst CompuServe ein interaktives Forum anbieten. Dort sind monatliche Live-Diskussionen mit den Redakteuren sowie andere Gesprächsmöglichkeiten vorgesehen. Mehr Infos zu diesem Thema finden Sie in der nächsten PC Player, oder eben auf »www.pcplayer.de«.

Wie komme ich in CompuServe?

Auf der aktuellen Ausgabe von PC Player plus befindet sich die Software »WinCIM«, mit der Sie sich in CompuServe einwählen können. Weitere Informationen zu »WinCIM« entnehmen Sie bitte der »Flappe«, auf die das CD-ROM aufgeklebt ist. **(bs)**

PC PLAYER PER E-MAIL

Wenn es bei Ihnen mit dem Web noch hapert, Sie aber E-Mail in das Internet verschicken können, ist die Kontaktaufnahme mit PC Player kein Problem. Unter folgenden Adressen sind wir zu erreichen:

Fragen zum Online-Angebot:
online@pcplayer.mhs.compuserve.com
Leserbriefe an PC Player:
leser@pcplayer.mhs.compuserve.com
Fragen zur CD-ROM der PCP plus:
cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
Fragen an den Techniktreff:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com
Fragen zum neuen Wertungssystem:
wertung@pcplayer.mhs.compuserve.com
Tips und Tricks Einsendungen:
tips@pcplayer.mhs.compuserve.com
Meldungen für den Bug-Report:
bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com

VICTORY 3D

KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!



Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. *VICTORY 3D* paart erstmals die bestechenden Grafik- und Multimedia-Features der *WINNER*-Grafikboards mit gnadenloser 3D-Beschleunigung unter DOS (!) und Windows. Begeben Sie sich in die fesselnd reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen.

Keine Kompromisse:
***VICTORY 3D* – Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!**

- S3 ViRGE 2D/3D-64-bit-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDO RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m.
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!

Schon ab 498,- DM*

*unverbindliche Preisempfehlung

BEST OF BYTE CeBIT'96

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel.	+49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax	+49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf)	+49/0-241-9177-4
Mailbox Modem	+49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN	+49/0-241-9177-7800
CompuServe	GO ELSA
Internet	http://www.elsa.de



Datenkommunikation
Computergrafik

SIE LEBT!


Die »Herren der Meere« von Attic sollen erst im Winter auslaufen.

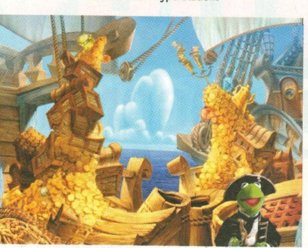
Der ECTS Spring 96 wurden schon die Todeszuckungen angedichtet. Doch beim Messerundgang war das Gegenteil zu spüren – die Londoner Spieleshow ist lange nicht geschlagen.

Das Messefieber hielt sich deutlich in Grenzen. ECTS? Vier Wochen später ist die E3 in Los Angeles, die größte Spielemesse der westlichen Welt. Wer nutzt da die eher kleine Londoner Show, um seine Produkte an den Mann zu bringen? Große Namen wie Virgin und Electronic Arts sagten die Teilnahme ab. Die vorläufig letzte Frühlingsmesse also ein Spielefriedhof?

Das Gegenteil war der Fall: Weil die »Großen« fehlten, konnten sich endlich mal die kleineren Hersteller gründlich ins Licht rücken. Die Zahl der neuen Produkte war damit auch nicht geringer als sonst. So finden Sie diesmal wieder auf neun Seiten einen Abriß der immerhin 120 Neuvorstellungen. Die Hersteller haben wir nach dem Alphabet sortiert, was keinerlei Wertung der Produktqualität bedeutet.

Activision

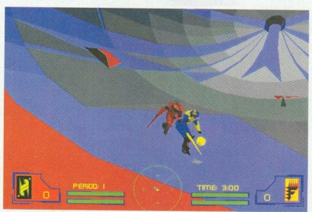
Zum ersten Mal auf einer Messe gab es die futuristische Eishockeysimulation **Hyperblade** in spielbarer Fassung zu sehen. Die recht flotte 3D-Grafik wirkte ohne Texturen allerdings noch sehr lieblos; das fertige Produkt soll bis Ende Mai noch etwas schöner werden. Richtig bunt geht es bei **Muppets Treasure Island** zu. Das Spiel zum Film wird in Deutschland gleichzeitig mit dem Film »Die Muppet Schatzinsel« erscheinen. Die beliebtesten Handpuppen der Welt treten in Videoclips persönlich auf. Das Spiel ist zwar für Kinder gedacht, doch auch Erwachsene werden ihren Spaß an den Rätseln und Actionsequenzen haben.


Kermit (der Frosch) zählt seine Dublonen im Spiel zum Kinofilm »Muppets Treasure Island«.

Die **Mech Warrior 2: Rage Edition** ist eine besondere Version von Mech Warrior 2 speziell für ATI-Grafikkarten mit dem Rage-Chipsatz (noch nicht lieferbar). Das Spiel wurde nur grafisch erweitert und läuft noch schneller als bisherige Versionen, obwohl jetzt alle Flächen mit Texturen überzogen wurden. Für alle MechWarrior-2-Versionen wird im Juli ein weiteres Expansionpack namens **Mercenaries** erscheinen.

Zu »Zork: Nemesis« hat Activision auf der ECTS neue Erweiterungssets angekündigt. Neue Räume mit weiteren Puzzles werden ab Sommer über das Internet downzuloaden sein, und das völlig umsonst. Es ist geplant, bis Jahresende jede der fünf Spielwelten mit einem neuen vertrackten Puzzle auszustatten.

Die Neuheit am Activision-Stand nennt sich **Blast Chamber** und ist ein makaberes Denk- und Action-Spiel. Sie werden mit einer Bombe auf dem Rücken in eine Kammer eingesperrt und müssen innerhalb eines Zeitlimits den Schalter berühren, der die Ladung entschärft. Dazu müssen Sie allerdings die zahlreichen Hindernisse überwinden und den Raum »drehen«. Durch diesen Dreheffekt können Sie auch an Wänden und Decke entlang laufen. Neben 40 Levels für Einzelspieler soll ein Multiplayer-Modus fünf Menschen gleichzeitig einheizen. Wer zuletzt explodiert, hat gewonnen.



Schnelle Grafik, aber etwas kalter Look: Activisions »Hyperblade«.

Attic

Bei Attic steht man kurz vor der Fertigstellung von Teil drei der Nordland-Trilogie »Schatten über Riva«. Als nächstes erscheint dann **Herrscher der Meere**, eine Mixtur aus Handelssimulation und Strategiespiel. Erst im Winter werden die Handelsschiffe aus Francis Drakes Zeiten auslaufen.

Blizzard Entertainment

Neben einer Diablo-Vorführung (siehe Preview auf Seite 29) gab es bei Blizzard die Ankündigung zu **Starcraft**, einem Science-fiction-Strategiespiel. Statt zwei relativ gleich ausgestatteten Völkern (Menschen/Orcs) soll es diesmal drei völlig unterschiedliche Alien-Rassen geben, die mit jeweils anderer Technologie und Bewaffnung versuchen, das Weltall zu erobern. Auch die Tatsache, daß immer mindestens drei Spieler auf dem Feld sind, sollte Starcraft wesentlich von der Warcraft-Serie abheben.



Ein explosives Denkspiel mit Dreheffekt: »Blast Chamber«.

BMG Interactive

Die Bertelsmänner wollen auch ihr eigenes Doom haben. Deren »Ich baller in 3D«-Spiel nennt sich **Exhumed** und wird von Lobotomy Software programmiert. Die Handlung wurde nach Ägypten verlegt, wo Grabräuber die Mumie von König Ramses aus der ewigen Ruhe gebracht haben. Sie sollen Ramses wieder in seine Grabkammer zurückbringen, müssen sich dabei aber gegen die schon freigesetzten bösen Geister durchschlagen. In **Firo & Klawed** sollen ein Orang-Utan und eine Katze

die Straßen von »New Yak« von bösem Gesindel befreien. In 16 Levels aus der schrägen Vogelperspektive gehen die beiden gegen eine Geldfälscherbande vor. Programmiert wurde das Ganze von »Interactive Studios«, deren bisheriger Karriere-Höhepunkt die Dizzy-Spiele für Codemasters waren.



Die Lemmings-Erfinder basteln am Auto-Actionspiel »Grand Theft Auto«.

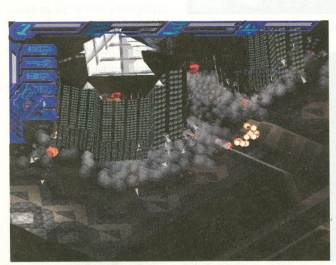


Wer hat den Pharao ausgebuddelt? BMG forscht in »Exhumed«.

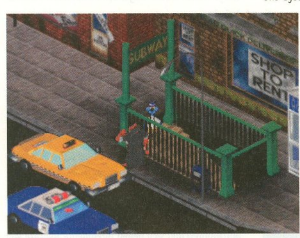
DMA-Design, die unter anderem die »Lemmings« erdachten, schreiben für BMG **Grand Theft Auto**. Der Spieler setzt sich als Polizist hinter das Steuer eines Streifenwagens, um Verbrecher zu verfolgen. Die Straßen der Stadt werden aus der Vogelperspektive gezeigt. Neben dem Polizisten wird man auch die Rolle des Bösewichts übernehmen können und dabei sogar andere Autos oder Motorräder stibitzen dürfen.

Bullfrog

Keine neuen Ankündigungen gab es bei Bullfrog – kein Wunder, denn die bisher angekündigten Spiele sind ja noch nicht verfügbar. Es soll jetzt Juni werden, bis »Dungeon Keeper« erscheint, denn Peter Molyneux hat das Spielprinzip erneut umgebaut, und ist jetzt endlich überzeugt: »Das wird unser bestes Spiel«. Fortschritte machen auch »Gene Wars«, »Syndicate Wars« und »Theme Hospital«. Das Unterwasser-Abenteuer »Creation« wurde hingegen auf Anfang 1997 vertagt.



In der aktuellen »Syndicate Wars«-Version fallen ganze Gebäude imposant zusammen.



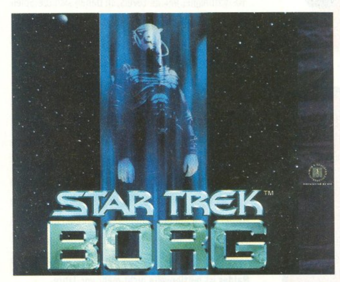
Isometrische Comic-Action in den Straßen von New Yak: »Firo & Klawed«.

CIC / Viacom New Media

Unter dem CIC-Label erscheinen in Europa die Spieletitel aus der Viacom-Gruppe, zu der neben Viacom New Media auch Paramount und Simon & Schuster gehören. Beim Thema »Paramount« fällt uns natürlich sofort »Star Trek« ein. Schon im Herbst soll das nächste Star-Trek-Adventure auf die PCs gebeamt werden. **Star Trek: Borg** nimmt sich der Maschinenwesen an, die auch im nächsten Star-Trek-Film (»Resurrection«) mit der Next-Generation-Crew die Rolle des Bösewichts übernehmen werden. Die beiden Spiele zu »Voyager« werden sich wohl hingegen bis 1997 verzögern.

Aus der Zusammenarbeit mit Musiksender MTV ergeben sich dieses Jahr noch drei neue Produkte. Ihren zweiten Auftritt haben Beavis und Butthead in **Little Thingies**, einer Sammlung aus sieben Mini-Spielen rund um das Chaoten-Duo. Die immer knapp bekleidete Superheldin **Aeon Flux** wird in einem Doom-ähnlichen Spiel sechs unterschiedliche Missionen in 35 Leveln durchspielen müssen. Und Küchenschaben-Fans können sich über ein weiteres Spiel freuen; in **Joe's Apartment** muß der Spieler mit einer Insekten-Armee ein komplettes Hochhaus übernehmen. Mit Adventure- und Strategieelementen wird das Haus Wohnung für Wohnung überrannt. Außerdem müssen die Schaben dafür sorgen, daß Joe bei seinem Rendezvous Erfolg bei der Auserwählten hat – bizarrer als »Bad Mojo«.

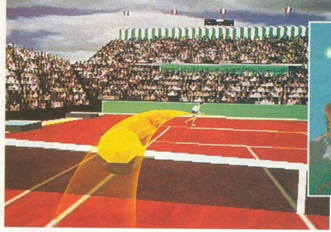
Im Bereich Science-fiction hat Viacom unter anderem die Spielumsetzung des Romans **Snow Crash** zu bieten, die den Spieler durch eine Reihe von 3D-Leveln hetzt und eine Kameraperspektive ähnlich zu »Fade to Black« verwendet. In **Divide: Enemies within** stürzen Sie in fremdes Universum und müssen sich und Ihren Partner zurück zum Mutterschiff retten; dummerweise sind Sie auf einem Planeten mit vielen unterschiedlichen Öko-Systemen gelandet, die blitzschnell die Technologie Ihres Raumschiffs auswerten und in tödliche Waffen verwandeln. **Death Drome** macht auf den ersten Blick den Eindruck eines typischen Zukunfts-Auto-Rennens mit Baller-Funktion. **Enemy Nations** ist ein Strategiespiel mit eingebauter Online-Komponente; per Internet sollen mehrere hundert Spieler gleichzeitig um die Weltherrschaft kämpfen können. Dabei soll jeder in seiner echten Heimatstadt beginnen. Ebenfalls als Online-Spiel ist **Archmage** geplant, ein Rollenspiel mit 3D-Grafik und 17 verschiedenen Umgebungen. Zwei Teams sammeln in der Online-Welt magische Sphären und steigern dadurch ihre Kräfte, bis eines der Teams das andere vernichten kann; innerhalb der Gruppen versuchen die Spieler, sich bis zum Titel »Archmage« hochzuarbeiten.



Noch keine Bildschirmfotos gibt es vom nächsten Star-Trek-Abenteuer namens »Borg«.

Codemasters

Nach langer Wartezeit nähert sich endlich das PC-Tennisspiel der Codemasters seiner Vollendung. Der endgültige Name ist **Sampras Extreme**. Das Spielgeschehen wird voll in 3D-Grafik dargestellt und soll angeblich die Spielweise des echten Pete Sampras verblüffend genau simulieren. Während eines Matches lernt der Computergegner Ihre Schwächen und nutzt diese hemmungslos aus; so sollen einfache Gewinn-Mechanismen wie in anderen Sportspielen vermieden werden. Je nach

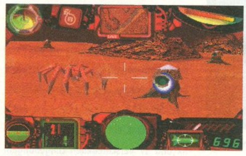


3D-Tennis in voller Geschwindigkeit soll »Sampras Extreme« bieten.



»Q.A.D.« erfindet bei jedem Start eine komplett neue Hintergrundstory für die 3D-Ballerei.

Wunsch spielen Sie mit einer fixen Kameraperspektive, sich bewegenden Kameras oder aus der Ich-Perspektive Ihrer Spielfigur. Als zweites Sportspiel gibt es bei den Codemasters noch **Brian Lara Cricket 96**, was allerdings in Deutschland nur wenig Anteil finden sollte.



Schon der Name »Blam! Machinehead« deutet auf Action hin, die Core hier dreidimensional anbieten will.

Core Design

Relativ weit fortgeschritten ist **Blam! Machinehead**, ein 3D-Actionspiel mit 15 Levels, in denen sich die Spielfigur um die eigene Achse drehen kann. Außerdem verändern sich die Levels je nach Spielverlauf. Bei **Swagman – The Dreamworld**, einem Adventure im Comicstil, lenkt man ein Geschwisterpaar gegen den bösen Swagman, der eine Invasion der Erde beabsichtigt. Das Geschehen wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Das Spiel soll im September erscheinen. Für den gleichen Monat ist **Ninja** vorgesehen, ein 3D-Beat'em-up mit 15 Levels, das aus isometrischen Kameraperspektiven gezeigt wird. Die Kämpfe des Ninjas Kuwosawa werden gegen ganze Armeen feindlicher Dämonen und dunkle Magie geführt, wobei er an die 50 verschiedene Kampftechniken einsetzt. Mit dem Action-Adventure **Tomb Raider** ist mittlerweile nicht mehr vor Jahresende zu rechnen.

Cranberry Source

Mit der ungewöhnlichen Abkürzung **Q.A.D.** (Quintessential Art of Destruction – Die grundsätzliche Kunst der Zerstörung) benennt Cranberry Source ihren Debüt-Titel. Das Action-Spiel mit Magic-Carpet-Grafik enthält einen Zufallsgenerator für Hintergrundstorys. Dadurch wird jedes Spiel anders – unsere Aufgabe am Messestand war es beispielsweise, einen Planeten vor der Invasion von Staubsaugern und Perücke-tragenden Immobilienmaklern zu befreien.

Digital Integration

Nach der erfolgreichen Hubschrauber-Simulation »Apache« ist nun ein weiterer Helikopter an der Reihe. Der russische **Hind** wird im Juni in insgesamt drei Szenarien abheben. Das besondere an Hind wird sein, daß auch Bodentruppen simuliert werden. Die Missionen bestehen also nicht nur aus dem Vernichten von Gebäuden und Fahrzeugen. Vielmehr müssen Sie auch Truppen absetzen und wieder aufnehmen, Transporte durchführen und sich gegen intelligente Angriffe von sich bewegenden Soldaten wehren. Außerdem wird eine Windows-95-Version von Apache erwartet, die nochmals schnellere Grafik bieten soll.

Domark

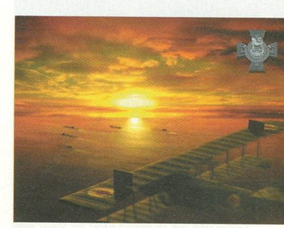
Im Herbst ist mit der verspäteten Umsetzung der »Fighting Fantasy«-Bücher zu rechnen. **Deathtrap Dungeon** ist ein 3D-Actionadventure mit überzeugenden Licht- und Schatten-Effekten. Zukunftsorientiertes Ballern präsentiert Domark mit **Total Mania**, bei dem der Spieler mit einer Eliteeinheit von Kampfcyborgs die Menschheit vor der Machtübernahme der Maschinen rettet. Die rund zwanzig Missionen finden in vier verschiedenen Super-VGA-Szenarien statt. Im Juli soll alleine, per Modem und im Netz geballert werden können. Vorher erscheint noch das 3D-Action-Spiel **Terracide**, welches allerdings nur in Verbindung mit 3D-Grafikkarten vernünftig funktionieren soll. Als erstes wird das Spiel für Creatives »3D Blaster« erscheinen.



Bei »Total Mania« verwüsten sich Robotertrupps gegenseitig.



»Deathtrap Dungeon« ist die Umsetzung der in England beliebten Fighting-Fantasy-Bücher.



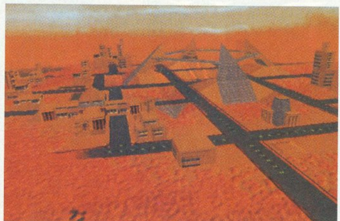
Das »Flying Corps« von Empire soll im Oktober durchstarten.

Empire

Mit **Flying Corps** siedelt Empire eine weitere Flugsimulation im 1.Weltkrieg an. Eine neue 3D-Engine von Rowan Software soll Flüge durch weich konturierte 3D-Landschaften garantieren, deren Aussehen sich genau nach den Karten und Luftaufnahmen des damaligen Frankreich richtet. Abhängig von der Nation, für die Sie als Pilot antreten, stehen entsprechende Flugzeuge zur Verfügung. Zu den vier Kampagnen dürfen Sie frühestens im Oktober aufsteigen. Mehr strategisch sollten Sie für **Battleground: Waterloo** veranlagt sein. Im dritten Teil dieser historischen Kriegsstrategieserie nehmen Sie wahlweise auf der Seite Napoleons oder Wellingtons an den Schlachten teil, die ab Juni geschlagen werden sollen. Im gleichen Monat soll die Windows-95-Version von **Pro-Pinball: The Web** erscheinen, die aber keine spielerischen Verbesserungen enthält.

Gremlin

In der Arcade-Flugsimulation **Sand Warriors** tobt ein futuristischer Krieg ums Überleben und letztendlich um das Entkommen vom Planeten Orion. Als unwichtiger Pilot einer der Kriegsparteien müssen Sie in 30 Missionen trotzdem zum Sieg Ihrer Gruppe beitragen. Dabei steuern Sie knapp zwanzig verschiedene Fahr-



Bei »Sand Warriors« gehören Sandstürme zum alltäglichen Piloten-Geschäft.

zeuge. Um das Entkommen von einem ungemütlichen Planeten geht es auch bei **HardWar**. Durch fliegerische Action und Ausbau Ihres Gleiters müssen Sie sich einen Vorsprung verschaffen, um mit Hilfe der erkämpften Ressourcen vom Planeten Titan zu fliehen. Das Spiel verspricht eine Echtzeit-Umgebung mit Tag-und-Nacht-Wechsel und lernfähige Gegner. Ebenfalls in der Zukunft spielt sich die Weltraumstrategie **Fragile Allegiance** ab, die im Herbst erscheinen soll. Als Leiter einer Erdkolonie im Weltall müssen Sie mit diversen außerirdischen Zivilisationen (ver)handeln und sich gegen diese verteidigen. Das Horror-Adventure **Realms of the Haunting** verzögert sich noch; es verwendet die gleiche 3D-Technik wie »Normality«. Infos zu **UEFA euro 96 England** finden Sie in unserem Fußball-Special auf Seite 40.

Grolier Interactive

Bei Grolier gab es bisher meist nur Multimedia-Nachschlagewerke zu bewundern, doch inzwischen hat man sich hier auch auf das Terrain der Spiele begeben. Den Anfang macht **Greg Norman Ultimate Golf**, eine weitere Golfsimulation, die allerdings noch mehr als bisherige Programme den unterschiedlichen Stil verschiedener Spieler berücksichtigen will. Ein Kriminaladventure in San Francisco bietet **SFPD Homicide: The Body in the Bay**, welches für den deutschen Markt übersetzt und umbenannt wird. **Terror Trax** wird ein preiswertes Multimedia-Spiel aus der Kategorie »Interaktiver Film«. Der Spieler jagt zusammen mit einem Polizisten moderne Vampire der Großstadt.

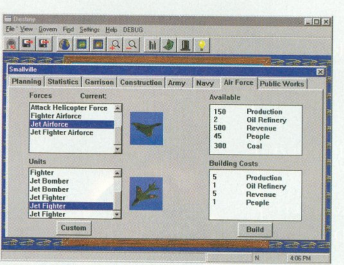
Eine der besten Spielideen der Messe bietet **Banzai Bugs**. Dabei handelt es sich um einen Insekten-Flugsimulator, bei der Sie Bienen, Fliegen, Käfer und Spinnen steuern. Spielziel ist die Eroberung eines bewohnten Hauses. Leider war bis auf diese schmackhafte Ankündigung noch nichts von der versprochenen 3D-Grafik zu sehen. Ebenfalls um Eroberung geht es in **Battle of the Ironclads**, einer Simulation des amerikanischen Bürgerkriegs aus der Sicht der Marine. Bei **Battleship of Stone** bleibt man hingegen an Land, denn damit sind die Schlösser und Burgen des Mittelalters gemeint, die der Spieler im gleichnamigen Strategiespiel zu erobern versucht. **Toobers: Surf & Destroy** ist ein Spiel über das Internet, für das man aber kein Modem benötigt. Vielmehr versucht der Spieler, eine Virenplage im größten Netz der Welt abzuwenden. Das Adventure **Engines of Change** versetzt Sie auf die Weltausstellung des Jahres 1893 nach Chicago. Dort soll eine grandiose neue Erfindung präsentiert werden, doch Sie finden heraus, das dahinter nur ein Schwindel steckt – oder vielleicht doch nicht? Zu guter Letzt wird es bei **Perfect Assassin** noch actionlastig. Hier soll der Spieler als Attentäter eine Reihe gut bewachter Gangsterbosse umbringen; neben Ballerei ist auch Köpfchen gefragt, um möglichst geschickt die Schutzmaßnahmen und Alarmanlagen zu umgehen.

Id Software

Mit dem imposantesten Messestand wurde auf **Quake** aufmerksam gemacht, welches das erste Mal in der offiziellen Ein-Spieler-Version zu sehen war. Mehr Infos zu Quake finden Sie in unserem id-Interview auf Seite 26.

Interactive Magic

Prominenter Besuch am Stand von Interactive Magic: Daley Thompson höchstpersönlich präsentierte sein Zehnkampfspiel **Daley Thompson's World Class Decathlon** (siehe Interview). Sie dürfen sich in sämtlichen Zehnkampfdisziplinen vom Kugelstoßen bis zum Stabhochsprung versuchen, um letztendlich König der Athleten zu werden. Im Multiplayer-Modus sollen bis zu vier Spieler gegeneinander antreten können.



Bestimmen Sie das Schicksal eines ganzen Volkes über mehrere Jahrtausende in »Destiny«.

Weniger um die sportliche als um die kriegerische Auseinandersetzung geht es in dem Stategiespiel **American Civil War: From Sumter to Appomattox**, das den amerikanischen Bürgerkrieg zum Thema hat. In einer reinen Windows-95-Version wird **Destiny** erscheinen, ein Strategiespiel des »Fields of Glory«-Teams. Ähnlich wie in »Civilization« geht es darum, einen Stamm von der Steinzeit bis ins Raumfahrtzeitalter zu entwickeln. Erst im September ist mit **Air Warriors II** zu rechnen. Bei dieser Flugsimulation warten rund hundert Missionen auf den Piloten, der in 25 unterschiedlichen Cockpits Platz nehmen kann und für fünf verschiedene Nationen kämpfen darf. Das Online-Spiel kann auch im Solomodus oder über Modem gespielt werden.



Endlich kann die Macht auch im Netzwerk wirken: »X-Wing vs. TIE-Fighter« kommt im Sommer.



Nichts für Gläubige: »Afterlife« ist eine zynische Parodie-Simulation von Himmel und Hölle.

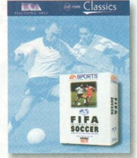
LucasArts

Die Spielefirma von George Lucas war zwar offiziell nicht auf der Messe vertreten, doch die deutsche Vertriebsfirma Funsoft konnte uns schon Informationen zu den Titeln geben, die erst auf der E3 gezeigt werden sollen. **X-Wing vs. TIE Fighter** wird die erweiterte, netzwerkfähige Version der beiden Star-Wars-Flugsimulationen. Zum einen wurde die Grafikengine aufgebohrt, um jetzt auch mit Texture Mapping zu arbeiten, zum anderen sollen Duelle zwischen menschlichen Spielern für noch mehr Action im All sorgen. Das schräge **Afterlife** ist eine Simulation von Himmel und Hölle, bei der

Unglaublich!

Acht unserer besten Spiele werden neu auf PC CD veröffentlicht.

Und das zu so günstigen Preisen, daß Sie aus dem Staunen nicht mehr rauskommen.



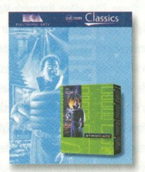
85%
"Heute im Stadion: Der PC-Weltmeister neu auf CD-ROM."
PC PLAYER 11/94



85% Spiel des Monats
"Natürlich gehört Theme Park zur Creme de la Creme der Wirtschaftssimulationen (...)"
PC GAMES 9/94



87% "Wer ein Spiel sucht, das von opulenten Grafiken, gutem Sound, (...) und packenden Puzzles nur so strotzt (...), sollte sich LBA unbedingt einmal anschauen!"
PC GAMES 1/95



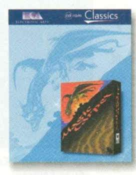
90% Besonders empfehlenswert
"(...) eine beklemmend atmosphärische Action-Strategie-Kombination mit intelligentem Szenario (...)"
POWER PLAY 8/94



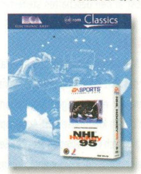
90% PC Games Award
"System Shock ist das wohl spannendste Spiel, das jemals auf meiner Festplatte Platz fand (...)"
PC GAMES 2/95



93%
PC Games Award
"Darauf hat die Welt gewartet."
PC GAMES 9/93



92% "Wenn es zur Zeit ein Spiel gibt, das man schon vom bloßen Zusehen her toll findet, ist es mit Sicherheit Magic Carpet."
PC PLAYER 12/94 (MAGIC CARPET)



90% Joker Hit
"Genial verfeinertes CD-Update einer genialen Eishockey-Simulation."
PC JOKER 11/94





Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel.: **0 24 08/94 10**, Fax: **0 24 08/94 16 44**.
Electronic Arts Hotline: **0 52 41/2 60 24**. • **http://www.ea.com**



Der einsame Fremde reitet bei »Outlaws« in den Sonnenuntergang.



Bisher gibt es nur Bilder aus Zwischensequenzen zu »Dark Forces 2: Jedi Knight«.

Sie um Seelen schachern. Um das Spiel macht LucasArts wohl wegen erwartender Proteste religiöser Gruppierungen zur Zeit noch relativ viel Geheimnisse. **Outlaws** wird ein Adventure im Stile der Italo-Western der spätern Sechziger: Einsamer Fremder reitet in die Stadt und bringt alle Bösewichte um. LucasArts verspricht für diesen Titel einen Netzwerk-Modus für bis zu 16 Spieler. Das Lern-Rebel-Assault für Kinder unter dem Namen »Mortimer und das Rätsels des Medallions« hatten wir vor einem Jahr schon vorgestellt; der Titel sollte in wenigen Wochen erhältlich sein.

Nur Bilder von den Zwischensequenzen gab es von **Dark Forces 2: Jedi Knight** zu sehen. Kyle Katarn steigt in diesem Spiel zum Jedi-Ritter auf, der wiederum sieben andere, abtrünnige Jedis suchen muß, die mit Hilfe der Macht das ganze Universum vernichten wollen. Auch Jedi Knight soll noch bis Herbst in den Geschäften stehen.

Maxis

Ein Spiel ohne Sim-Vorsilbe bei Maxis? Nicht nur das. Mit **Mindwarp** verläßt Maxis auch das Genre der eher ruhigen Simulation und gibt sich einem knallharten 3D-Actionspiel hin. In der ziemlich verworrenen Story ballert sich der Spieler durch die Psyche eines Aliens, um dort Traumfragmente zusammenzusetzen. Spielerisch erinnert das Ganze an Descent unter Drogen – bunte Gänge, bizarre Gegner und wilde Texturen bombardieren den Benutzer am Monitor. Schon im Sommer will Maxis die Windows-95-Besitzer auf die Reise durch den Geist schicken.

Im Herbst steht dann wieder eine Simulation an: **Sim-**



Maxis setzt jetzt auf einen Descent-Clone: »The Mindwarp« hat hypnotisierende Grafik.

Copter setzt Sie an das Steuer eines Hubschraubers. Für die Fluggebiete gibt es schon jetzt einen Level-Editor zu kaufen, denn in SimCopter fliegen Sie durch Städte aus SimCity 2000. Je nach Lust und Laune können Sie Verkehr-, Rettungs-, Polizei- oder Feuerwehr-Hubschrauber steuern. Dementsprechend ändern sich auch Ihre Aufgaben. Mit **SimGolf** will Maxis schließlich in das Genre der Sportspiele vorstoßen.

Merit Studios

Die Briten von Merit zeigten nach längerer Schaffenspause insgesamt vier neue Titel: das ernsthafte Autorennen **ARD** (nicht zu verwechseln mit unserem Fernsehsender), das humoristische Autorennen **ICR** (nicht zu verwechseln mit Indy Car Racing) sowie das 3D-Adventure **Sato City**. Von allen drei Titeln gab es im wesentlichen nur die Prospekte zu sehen; eine erste ARD-Demo machte keinen grandiosen Eindruck. Wesentlich eher soll hingegen das Fun-Adventure **Bud Tucker in Double Trouble** erscheinen, das schon einige Monate überfällig ist.

Microprose

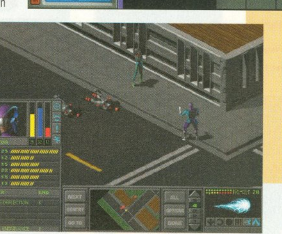
Bei Microprose wurden wieder die eigenen Titel bunt mit denen der Mutterfirma »Spectrum Holobyte« gemischt. Der Mittelpunkt des Stands war die aktuelle Version von **Star Trek: Generations.** Aus dem Spiel zum Film wurde inzwischen in weiten Teilen ein 3D-Programm im Stile von Duke Nukem; allerdings sind hier auch Puzzle-Elemente zu lösen. William Shatner (Kirk), Patrick Steward (Picard) und Malcolm McDowell (Soran) sind mit ihren Stimmen zu hören. Neben der 3D-Ich-Perspektive wird es auch einen Raumkampf-Simulator und ein Strategiespiel innerhalb des Navigations-Raums geben.

Die nächste Flugsimulation ist **1943: European Air War**, die Fortsetzung von »1942: Pacific Air War«. Diesmal wird mit kompletter Super-VGA-Grafik gearbeitet. Der Spieler kann wahlweise auf britischer oder deutscher Seite fliegen.



Duke Picard 3D? »Star Trek: Generations« setzt auf 3D-Grafik, angereichert mit Adventure-Elementen.

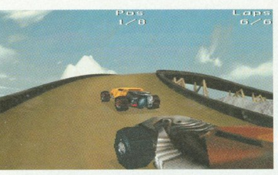
Das neue Spiel des »X-Com«-Teams nennt sich **Superheroes.** Der Spieler sucht fünf aus 24 vorgefertigten Superhelden-Charakteren aus, um gegen Super-Bösewichte anzutreten. Strategie-, Action- und Rollenspiel-Elemente sollen sich dabei die Waage halten. Eine Mischung aus »Themepark« und »Populous« ist **Citizens: Backwater Affairs.** Als Gottheit lenken Sie die Geschicke einer typischen Kleinstadt und seiner Bewohner. Dabei müssen Sie verschiedene Aufgaben erfüllen, die einzelne Personen betreffen. Bringen Sie Pärchen zusammen oder zerstören Sie Eheglück, machen Sie Bewohner reich oder arbeitslos.



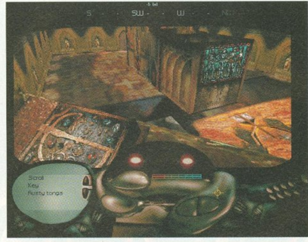
Das Team von X-Com arbeitet am Strategie-Rollenspiel »Superheroes«.



Kleinstadt-Dramen aus der Götterperspektive bietet »Citizens: Backwater Affairs«.



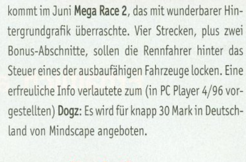
»Mega Race 2« soll die spielerischen Schwächen des Vorgängers ausbügeln.



»Azraels Tear« verbindet moderne 3D-Technik mit einem packenden Abenteuerspiel.

Mindscape

Azraels Tear ist ein atmosphärisch recht vielversprechendes 3D-Abenteuer mit Rundumsicht. Thema ist die Suche nach dem Heiligen Gral. Für Rennspielfans



kommt im Juni **Mega Race 2**, das mit wunderbarer Hintergrundgrafik überraschte. Vier Strecken, plus zwei Bonus-Abschnitte, sollen die Rennfahrer hinter das Steuer eines der ausbaufähigen Fahrzeuge locken. Eine erfreuliche Info verlautete zum (in PC Player 4/96 vorgestellten) **Dogz**: Es wird für knapp 30 Mark in Deutschland von Mindscape angeboten.

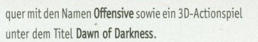


NovaLogic

Eine neue Grafik-Engine für zwei »neue« Spiele: Bei NovaLogic wird derzeit fieberhaft an **Comanche 3** und **Armored Fist 2** gearbeitet. »Voxel Space 2« lautet das Stichwort und als erster soll im Herbst der Comanche-Nachfolger zeigen, wozu die neue Engine fähig ist. Die Super-VGA-Pracht wird allerdings ihren Speicherpreis haben. Nur mit 16 MByte RAM wird man in den Genuß aller Details kommen; welcher Prozessor benötigt wird, steht noch nicht fest. Erste Demos liefen allerdings noch sehr zäh.

Ocean / Team 17

Bei Ocean erscheint als nächstes das Action-Rennspiel **World Rally Fever** von Team 17. Im eigenen Lager entsteht ein Strategiespiel im Stile von Command & Con-



quer mit den Namen **Offensive** sowie ein 3D-Actionspiel unter dem Titel **Dawn of Darkness**.



Philips Media

Mit einer Müllhalde als Stand erregte Philips Media Aufsehen. Auch die verstärkte Konzentration auf PC-CD-ROM-Titel (und die damit verbundene, teilweise Abkehr vom CD-i) ließ Besucher verharren. Unter Philips Leitung entstehen zur Zeit: **Demon Driver**, ein Autorennspiel mit Cartoon-Grafik, **Nihilist**, ein 3D-Shooter mit 15 verschiedenen Fahrzeugen, **Secret Mission**, ein Geheimagenten-Spiel im Süd-Ostasien der 50er Jahre, **Puppen, Perlen und Pistolen**, ein Video-Adventure im Amerika der 30er Jahre, sowie **UEFA Champions League 96/97**, eine Fußballsimulation.



Eine verbesserte 3D-Engine soll in »Comanche 3« und »Armored Fist 2« für detallierte Super-VGA-Grafik sorgen.

DALEY COME BACK

Ein Goldmedaillen-Sammler kennt keinen Vorruhestand: Englands Zehnkampf-Veteran Daley Thompson nimmt zwar nicht an der Olympiade in Atlanta teil, aber prominent genug für ein neues Lizenzspiel ist er allemal. Zwölf Jahre nach Imagines »Daley Thompson's Decathlon« grinst uns der schnauzbärtige Hüne wieder von einer Spielepackung entgegen.

PC PLAYER: Daley, Du warst einer der ersten Sportler, die sich mit dem Medium »Computerspiel« abgegeben haben. Wie siehst Du denn die Unterschiede zwischen 1984 und dem neuen CD-ROM-Spiel?

DALEY: Die Technik ist natürlich viel weiter und die Grafiken sehen besser aus. Aber der spielerische Anspruch hat sich auch geändert. Früher hat man möglichst wild auf der Tastatur rumgehackt, doch das neue Spiel ist bei der Steuerung um Generationen weiter.

PC PLAYER: Hattest Du bei der Entwicklung ein Wörtchen mitzureden?

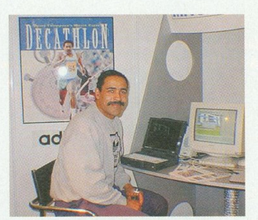
DALEY: Ich habe natürlich nicht das technische Wissen, um so ein Programm selber zu machen. Beim Probespielen habe ich das Entwicklungsteam aber auf einige Sachen hingewiesen, die mir unrealistisch vorkamen. Es gab da so diverse Kleinigkeiten wie zum Beispiel die Richtung, in die Hürden bei einem unsauberen Sprung fallen.

PC PLAYER: Steht auch bei Dir zuhause ein PC?

DALEY: Wir haben sogar zwei Computer: einen für die Kinder und einen für meine Frau und mich. Wenn ich mal spiele, dann am liebsten Strategietitel. SimCity war wirklich klasse. Und Interactive Magic muß mir sofort ein »Destiny« schicken, sobald es fertig ist.

PC PLAYER: Bist Du vom Profisport mittlerweile völlig zurückgetreten?

DALEY: Oh nein! Ich spiele jetzt professionell Fußball bei einem Team namens Mansfield; wir stehen im Mittelfeld in Englands dritter Division.



Zehnkampf-Legende Daley Thompson präsentierte am Stand von Interactive Magic sein neues Sportspiel.

PC PLAYER: Was sind Deine langfristigen Ziele beim Fußball? Vielleicht mal Trainer werden?

DALEY: (breit grinsend): Oh nein, ich bin zu alt, um beim Fußball noch langfristige Ziele zu verfolgen. Ich will noch ein paar gute Spiele in der Liga machen und sehe mich dann nach was anderem um. Die Altersstruktur in meinem Team wird langsam bedenklich: Ich bin mit 38 Jahren der Senior - der nächstältere Spieler ist gerade mal 27...

PC PLAYER: Nachdem Du jetzt auch als Fußballer Karriere gemacht hast, müssen wir Dich natürlich nach Deinen Tips für die Europameisterschaft fragen.

DALEY: Frankreich muß diesmal ein gutes Team haben. Ich bin mir jedenfalls sicher, daß die englische Nationalmannschaft nicht gewinnt.

PC PLAYER: Warum?

DALEY: (grinst): Ich spiele nicht mit!

PC PLAYER: Zum Abschluß müssen wir doch auf Deine alte Rivalität mit dem deutschen Zehnkämpfer Jürgen Hingsen zurückkommen...

DALEY: Das ist schon eine lange Zeit her und wir kommen gut miteinander aus. Er hat mich schon ein paar Mal mit seiner Familie besucht. Ich schicke Jürgen garantiert mein neues Decathlon-Spiel... dann muß er meinen High Score überbieten! (hl)

wird.« – *PowerPlay 5/96*



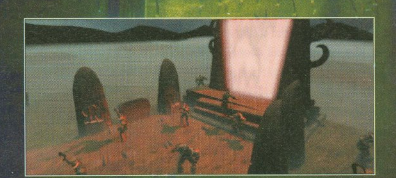


AB MAI IM HANDEL:

DIE ZUSATZ-CD!



GRENZENLOSER SPASS FÜR ALLE WARCRAFT-II-SPIELER! ZWEI NEUE FANTASY-STORIES (MENSCHEN/ORCS) MIT JE 12 WEITEREN SZENARIEN. EIN NEUES TERRAIN: DAS SUMPFIGE HEIMATLAND DER ORCS. NEUE 3D-ANIMATIONEN. NEUE SAGENHAFTE HELDENFIGUREN. UND NOCH 50 SZENARIEN FÜR MEHRSPIELER-SCHLACHTEN SOWIE ZUM BEARBEITEN MIT DEM EDITOR!

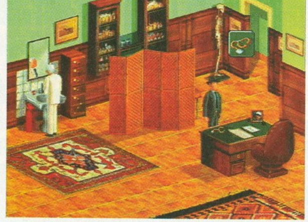


Im Exklusiv-Vertrieb von:

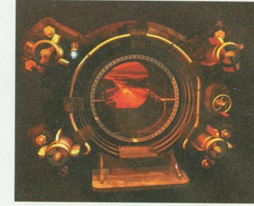
BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD™ ENTERTAINMENT

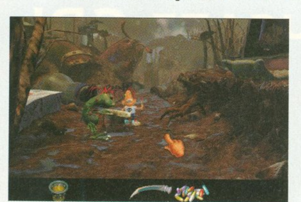
http://www.blizzard.com



»Secret Mission« versetzt Sie als Geheimagent in das Südost-Asien der fünfziger Jahre.



Die Tür in eine andere Dimension, über die Sie in »Obsidian« stolpern.



Crash-Landung auf der Müllhalde: »Down in the Dumps« bietet neben bizarrer Puzzles besonders eindrucksvolle SVGA-Adventure-Grafik.



Steve Meretzkys neues Adventure »The Space Bar« zeigt die Welt aus Alien-Augen.

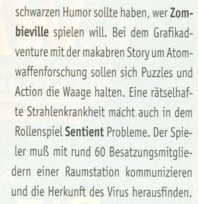
Der Grund für den Müllhalden-Auftritt ist jedoch Philips größtes Projekt, das Adventure **Down in the Dumps**. Eine Alienfamilie erleidet bei einem Ausflug Schiffbruch auf der Erde. Aber nicht nur das – genau in einer Müllhalde mußten die Fremden notlanden. So durchstreifen Sie die Halde auf der Suche nach Ersatzteilen, um unseren wilden Planeten möglichst bald wieder zu verlassen. Die komplett in 3D-Programmen erstellte Grafik hat in England schon Preise für ihre Tricktechnik gewonnen und sieht in der Super-VGA-Auflösung auch wirklich besonders gut aus.

Playmates

Während die Strategen sich bei **Into the Void** im Weltraum wiederfinden und mit diversen Alienrassen um Technologie und unbekannte Planeten wetteifern, müssen die Prügelspezialisten sich auf handfeste Auseinandersetzungen bei **Toshinden** gefaßt machen. In 3D-Arenen mit 360 Grad Rundumsicht und wechselnden Blickwinkeln prügeln Sie sich mit gemeinen Gegnern und versuchen unter anderem, den versteckten Charakter zu finden.

Psygnosis

Mit **Deadline** treten Sie in den Polizeidienst und sind in den Einsatzablauf einer Anti-Terror-Einheit eingebunden. Das Spiel kombiniert in seinen 18 Echtzeit-Missionen Strategie- und Actionelemente. Sinn für

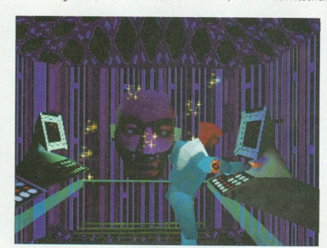


schwarzen Humor sollte haben, wer **Zombieville** spielen will. Bei dem Grafikadventure mit der makabren Story um Atomwaffenforschung sollen sich Puzzles und Action die Waage halten. Eine rätselhafte Strahlenkrankheit macht auch in dem Rollenspiel **Sentient** Probleme. Der Spieler muß mit rund 60 Besatzungsmitgliedern einer Raumstation kommunizieren und die Herkunft des Virus herausfinden. Bis zum Herbst sollen alle Puzzles und die verschiedenartigen Handlungsstränge eingebaut sein.

Rocket Science Games

Nach einer Reihe von absolut enttäuschenden Programmen will Rocket Science Games in einem zweiten Anlauf endlich beweisen, daß die Vorschußlorbeeren, die man sich selbst gab, auch berechtigt waren.

Obsidian ist ein Vorstoß in das »Myst«-Genre. Eine verschwundene Person und eine Tür, die in fünf andere Welten führt, geben Ihnen Rätsel auf. Die Musik für das 3D-Adventure schreibt Thomas Dolby. Adventure-Veteran Steve Meretzky (Planetfall) arbeitet für Rocket Science an **The Space Bar**. Der Spieler ist Alias Node, ein Detektiv mit telepathischen Fähigkeiten, der einen Mordfall lösen soll, und dafür in die Köpfe von acht verschiedenen Aliens schlüpft. Jedes der acht Mini-Adventures erzählt die Geschichte aus dem Blickwinkel der Alienrasse. Actionlastiger wird es bei **Ganymede**: Außerirdische haben die Station auf dem Eismond Ganymed überfallen. Sie setzen sich in einen schnellen Gleiter, um an den fiesen Invasoren Rache zu nehmen. **Rocket Jockey** soll schließlich eine Kombination aus Action- und Rennspiel werden. Um Kurven zu nehmen, müssen Sie von Ihrem Raketenmotorrad aus Kabel verschießen und sich an diesen um Hindernisse herumschwingen, denn eine richtige Lenkung gibt es nicht. Alle vier Rocket-Science-Spiele sollen noch vor Weihnachten exklusiv für Windows 95 erscheinen.



In »Sentient« müssen Sie mit Menschen und Maschinen kommunizieren.

Scavenger

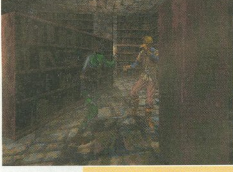
Die Neuentdeckung der ersten E3 hat zwar immer noch kein Spiel veröffentlicht, wurde aber von diversen Vertriebsfirmen umschwirrt. Das Rennen hat GT Interactive gemacht, an deren Stand die ersten vier Scavenger-Produkte präsentiert wurden. Das Motorradrennen **Scorcher** ist so gut wie fertig; zur Zeit wird nur noch an den Strecken gefeilt. Die futuristischen Bikes sind in elastische Kraftfelder eingeschlossen, deren Abprall-Eigenschaften Sie sich zu Nutze machen sollten, um Hindernisse besonders geschickt zu umgehen. Neu ist **Amok**, eine Kombination aus »Mech Warrior«, »Command & Conquer« und »Duke Nukem 3D«. Sie steuern eine Reihe von Mechs durch 3D-Welten; wer stur bal-



Eine Stadt voller Zombies bietet Psygnosis in »Zombieville«.

»Amok« verbindet Spielelemente aus Mechwarrior, Strategiespielen und 3D-Action.





»Into the Shadows« soll in vier Wochen komplett spielbar vorgestellt werden.



Die Rennfahrer von »Scorcher« sind in elastische Kraftfelder eingehüllt.

lernd in die Schlacht zieht, hat aber schnell verloren. Neue grafische Effekte wie transparente Explosionen und Unterwasser-Levels machten einen sehr guten Eindruck.

Auch das 3D-Actionspiel **Into the Shadows** macht weitere Fortschritte; zur E3 soll die quasi fertige Version gezeigt werden.

SCI

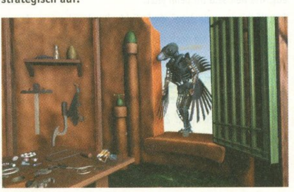
Mit **XS** begeben Sie sich in den Kampf gegen circa 60 unterschiedlich fiese Gegner. Allein (oder im Netzwerk zu viert) ballern Sie sich durch 20 3D-Arenen. Eine Wiederentdeckung vom Amiga ist **Swiv**, ein Actionspiel, bei dem Sie per Helikopter oder Buggy durch 3D-Landschaften sausen und unter permanentem Waffeneinsatz Ihre entführte Tochter befreien. Gegen Ende des Jahres sollen zwei Spiele erscheinen, für die es bisher nur Arbeitstitel gibt: das Abenteuerspiel **Hopkins F.B.I.**, bei dem Sie einen Spezialagenten verkörpern, der sich mit einem erpresserischen Terroristen herumschlagen muß und **Nemesis**, ein futuristisches Kriegsstrategiespiel, dessen Super-VGA-Szenarien aus isometrischer Perspektive gezeigt werden.

Sierra

Earthsiege goes Strategy: **Mission Force Cyberstorm** entführt Sie in eine Metaltech-Welt voller unkontrollierbar gewordener Kampfroboter. Die Handlung spielt im selben Universum wie die Earthsiege-Spiele, diesmal muß der Spieler allerdings rein strategisch vorgehen. Insbesondere das Heranzüchten gentechnisch manipulierter Mech-Piloten wird zu Kontroversen führen. Ebenfalls strategisch gibt sich ein Spiel zum amerikanischen Bürgerkrieg namens **Robert E. Lee: Civil War General**. Die Schwerpunkte liegen auf Taktik und Truppenmoral. Vier Truppentypen stehen zur Verfügung, allerdings immer nur solche, die an der historischen Schlacht auch wirklich beteiligt waren.



»Mission Force Cyberstorm« rollt das Earthsiege-Thema strategisch auf.



Seltsame Wesen bevölkern Sierras »Lighthouse«.

Auch Sierra begibt sich in das in den USA äußerst erfolgreiche »Myst«-Genre. Das 3D-Adventure **Lighthouse** erzählt die Geschichte eines Babysitters, dessen Schützling von einem mysteriösen Fabelwesen entführt wird. Bei der Verfolgung landet man in einer anderen Dimension, deren markantester Punkt ein seltsamer Leuchtturm ist. Dieses Lighthouse ist offensichtlich der Schlüssel, um das Böse zu besiegen und das Baby zurück zu bringen.

Terratools

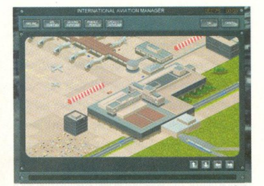
Die vor drei Jahren in Potsdam gegründete Firma ist eigentlich auf Serviceleistungen im Bereich Film und Computer spezialisiert, entwickelt jetzt aber auch 3D-Computerspiele. Neben der optisch interessanten 3D-Balleraction **Chaosphere**, wird derzeit an dem Autorennen **The Race** gearbeitet.



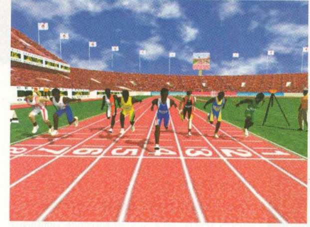
Ganz schön chaotisch wirkt der Bildschirmaufbau von »Chaosphere«.

21st Century

Ein wenig mulmig war uns eine Woche nach dem Feuer in Düsseldorf schon zu Mute, als 21st Century seinen **Flughafen Manager** vorstellte. Hier verwalten Sie einen Airport möglichst kosteneffektiv – hoffentlich ohne



Profilieren Sie sich als smarter Geschäftsmann beim »Flughafen Manager«.


»Olympic Games«: Zur Zeit gibt es nur hochauflösende Zwischengrafiken zu sehen.

Katastrophenmenü. Nach unzähligen Flipper-Programmen erscheint jetzt auch ein **Pinball Construction Kit**, allerdings nur für Windows. Das Adventure-Spiel »Synergist« wurde für Deutschland mit dem Titel **Der blaue Staub** versehen; allerdings verzögert sich das Science-fiction-Spiel jetzt doch noch einige Monate.

U.S.Gold

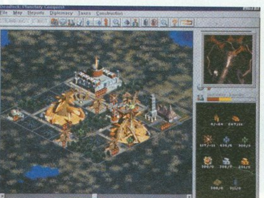
Atlanta kommt mit großen Schritten und U.S.Gold hat die Lizenzen für das große Olympia-Spektakel. Neben **Olympic Soccer** (mehr dazu in unserem Fußball-Special) kommen natürlich die **Olympic Games**, die an die Klassiker von Epyx (Summer Games, Winter Games) anknüpfen wollen. Ob die allerdings rechtzeitig zum Startschuß der Spiele fertig werden, darf man bezweifeln, denn zur Messe konnte man weder sagen, wieviele Disziplinen denn nun im Spiel vorhanden sein werden, geschweige denn echte Spielgrafiken zeigen.

Warner Interactive

Als »Panzerknacker« dürfen Sie sich im Grafikadventure **Safecracker** versuchen. Um nämlich den Job bei einem Safe-Hersteller zu bekommen, müssen Sie innerhalb 24 Stunden sämtliche Schlösser (sprich Puzzles) eines Hauses knacken. In **Return Fire** sind hingegen eher action-strategische Talente gefragt. Dieses Spiel nach dem »Capture the Flag«-Prinzip kann auch zu zweit auf einem Splitscreen gespielt werden. Diverse Vehikel für den Land- und Luftweg müssen effektiv eingesetzt werden, um sich Runde für Runde zu behaupten. **Deadlock** ist ein Strategiespiel um die Kolonialisierung im All. Ein halbes Dutzend Rassen konkurriert dabei um die planetare Vorherrschaft. An dem Spiel können über Internet bis zu sechs Personen teilnehmen. Für **Star Control 3**, wurden die Aliens als Puppen gebaut und gefilmt. Action, Strategie und Rollenspiel halten sich hier die Waage.

Von einigen Titeln wie beispielsweise dem Actionspiel **Assassin** oder **Three Skulls of Toltecs** waren nur Videos zu sehen. Und zu guter Letzt ist bei **Z** jetzt auch der Netzwerkmodus fertiggestellt. Wann das Spiel hingegen ausgeliefert wird, steht weiterhin in den Sternen.

(ms/bs)


Weltall für Windows: Bei »Deadlock« können per Internet bis zu sechs Menschen kolonialisieren.

Im 3D-Adventure »Safecracker« puzzeln Sie sich durch eine besonders hübsch eingerichtete Villa.

Interview mit id-Software

»Deutschland mag uns einfach nicht«

Fast wie Kriegsberichterstattung: Boris Schneider kämpft sich durch den Quake-Messestand, um die Wahrheit über den Doom-Nachfolger zu erfahren.

Es ist nicht einfach, id-Geschäftsführer Jay Wilbur zu interviewen. Er hat sich auf der ECTS in einem lebensgroßen Quake-Level verschanzt: Der Messestand von Distributor GTI sieht von außen und innen genauso aus wie das Geschehen auf dem Bildschirm. Lediglich die Monster werden durch besonders knapp bekleidete Damen ersetzt. Als Boris schließlich seinen Rekorder auspackt, ist Jay auch nicht der gesprächigste. Zum einen hat er den Atlantik-Flug noch nicht verkraftet, zum anderen schaut er lieber seinem Marketing-Leiter Mike Wilson beim Spielen zu, als Fragen eines deutschen Reporters zu beantworten. Denn schließlich hat unser Land ja gewagt, sein schönes Spiel zu indizieren.

PC Player: Das auf dem Monitor sieht ja ziemlich fertig aus. Wie weit seid Ihr denn jetzt?

Jay: Wir sind gerade dabei, die individuellen Levels zu testen. Wir haben sie noch nicht miteinander verbunden, um ein komplettes Spiel zu bekommen. So etwa zwölf Level sind jetzt ziemlich endgültig.

PC Player: Und wieviele Levels sollen es werden?

Jay: Für das ganze Spiel? 25, vielleicht bis zu 30. Es wird langsam, wir sind fast am Ziel.

PC Player: Aber die Technik ist fertiggestellt?

Jay: Die Technik ist nahezu komplett. Natürlich fummeln wir immer noch an Details. Wir sind damit eigentlich nie ganz fertig, weil immer noch eine Idee da ist.

Mike: (der gerade ein Monster zerlegt hat) Cool! Ganz schön tricky, wenn die Kerle da zurückkommen...

Jay: Ja, die verfolgen Dich solange, bis Du sie total auseinandernimmst. Übrigens da drüben ist eine Stelle mit einem Schlüssel. Wenn Du zu nahe ran kommst, öffnet sich der Boden, der Schlüssel fällt herunter. Ist aber noch nicht implementiert, also kannst du den Schlüssel nehmen.

Mike: Der Level muß von American (McGee) sein. Lauter Jesus-Köpfe...

Jay: Ich glaube Trent (Reznor) überredet ihn dazu.

PC Player: Wird Quake eine Hintergrundstory haben?

Jay: Irgendjemand wird schon eine erfinden.

Mike: Aus Doom konnten wir ja auch vier Taschenbücher rausziehen...

Jay: ...und einen Filmdeal! Frag uns nicht nach der Story, Mann.

PC Player: Haben sich die Bücher denn verkauft?

Jay: Ja. Schon ein paar Hunderttausend. Wenn man sie als der Pulp-Science-fiction-Müll nimmt, der sie ja sind, macht es schon Spaß, sie zu lesen. Wenn man hingegen nach der moralischen Doom-Nachricht sucht...

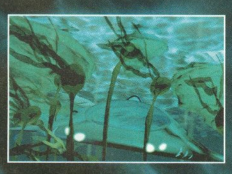
PC Player: Filmdeal mit Universal, Taschenbücher, setzt Euch das nicht ein wenig unter Erfolgsdruck, bei Quake auch solche Deals abzuschließen? ▶

S.T.O.R.M.™

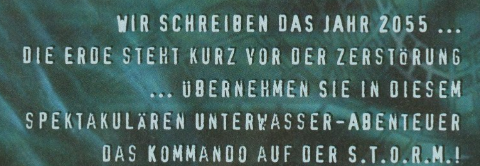
STILLE WASSER SIND NICHT NUR TIEF ...















Entwickelt von Virtual Studio



Produziert von David J. Klein



Vertrieb durch Electronic Arts





Was für ein Messestand: Das Quake-Logo durchschlägt die Galerie, der Eingang ist mit einem Fallgitter gesichert.

Jay: Nun, wenn ein Produkt die Qualität hat wie Doom, und wie Quake sein wird, bringt das automatisch diese Lizenzen ein. Doom wird immer bei uns bleiben. Doom ist wie Pac-Man. In zehn Jahren werden die Leute sagen: »Eh, Mann, Doom, erinnerst Du Dich?« – »Ja, das war cool«. Quake wird das auch schaffen. Es ist die nächste Generation.

PC Player: Quake setzt ja noch mehr auf Multiplayer als Doom. Aber spielen die meisten nicht immer noch alleine?

Jay: Das ändert sich rapide. Wie kommt das Internet in Europa voran?

PC Player: OK in England, Deutschland ist ein Problem wegen der teuren Ortsgespräche. In Deutschland kosten drei Minuten abends 12 Pfennige.

Jay: Wow! Das ist TEUER! In den Staaten sehen wir Multiplayer als absolut wichtig an. Es ist für uns privat wichtig. Daher bieten unsere Spiele diesen Fokus, eben weil wir selbst so viel Spaß damit haben.

PC Player: Guckt Ihr Euch eigentlich die ganzen Doom-Clones an?

Jay: Wir sind uns schon bewußt, was um uns herum vorgeht, welche Firmen was tun.

Mike: (gurgeln aus dem Monitor, als seine Spielfigur auftaucht): Hey, stark!

Jay: Weißt Du, was wir machen müssen? Der Typ muß nicht nur gurgeln, sondern auch Wasser spucken! – Wir konzentrieren uns auf unsere Spiele in den vier Wänden unseres Büros. Wir schauen uns die anderen Sachen nicht so genau an. Da draußen sind schon ein paar spaßige Clones, aber selbst Dinge wie Duke Nukem 3D machen nur Doom nach. Quake ist dem um Lichtjahre voraus.

Mike: Wo ist denn hier der Health-Cheat?

Jay: God-Mode? Tipp einfach God...

PC Player: Ich nehme an, Ihr packt da noch ein richtiges Menü hinein.

Jay: Ja, da kommt noch ein Menü rein, aber das Kommandozeilen-Interface bleibt drin. Es ist so viel schneller für Profi-Spieler. – Hey, der Kerl hängt ja in der Luft fest! – Die Profis... – Jesus, drück sofort die Escape-Taste!

PC Player: Ein bißchen brutal ist das ja schon. Werdet Ihr das für Deutschland ein wenig entschärfen?

Jay: Nein, wir machen keine Änderungen für den deutschen Markt. Wenn die Regierung entscheidet, daß die Leute es nicht sehen sollen, na gut.

Mike: (unter Kettensägen-Geräuschen) Da ist ja ein Hund!

Jay: Ja, die Todesanimation ist noch nicht drin. – Wir haben gerade die Indizierung von Doom 2 für den Mac und die Playstation auf den Tisch gekriegt. Deutschland mag uns einfach nicht. – Mike, hier geradeaus, dann rechts.

PC Player: Also irgendwie sehen diese Levels alle wie Doom aus; in Duke gibt es wesentlich mehr Abwechslung.

Jay: All diesen Schnickschnack betrachten wir als »Fluff«. Bringt dem Spielspaß nichts. Und alles, was nicht den Spielspaß fördert, wird von uns einfach ignoriert. »Gameplay is everything«. Wir haben die beste Technologie der Welt. Aber wenn das Spiel keinen Spaß macht, wird's niemand kaufen.

PC Player: Gibt es wieder eine Shareware-Version?

Jay: Genau auf die gleiche Art und Weise wie Doom. Ein Drittel kannst Du downloaden. In Europa mußt Du den Rest im Laden kaufen. In USA machen wir es anders. Du kannst uns anrufen, mit einer Kreditkarte einen Code kaufen, der die restlichen Level »aufschließt«. Im Laden gibt es nur eine preiswerte Shareware-Version zu kaufen. Wir umgehen damit den Händler. Das Geld für die Vollversion landet zu hundert Prozent bei uns. In Europa geht das nicht, so etwa sechzig Tage nach dem USA-Launch gibt es die verpackte Vollversion ohne Code bei Euch im Laden.

PC Player: Irgendein Cracker hat doch den Code innerhalb von Tagen geknackt. Habt Ihr da keine Angst?

Jay: Genausoviel Angst wie vor jemandem, der eine Raubkopie von Doom macht und über's Internet schickt. Alles schon x-mal passiert. Was soll's. Software-Piraterie stoppen zu wollen ist, wie einen Waldbrand zu löschen, indem man darauf pinkelt.

PC Player: Wie sieht es mit 3D-Grafikkarten aus?

Jay: Wir schauen uns alle an. Direkt nach der DOS-Version kommt die für Windows-95. Die wird mit Direct 3D arbeiten und damit sowieso alle Boards unterstützen, die einen entsprechenden Treiber haben. Für die DOS-Version gibt es die Möglichkeit, externe Treiber einzubinden. Die können die Hardwarefirmen dann selber schreiben. Und ihre eigene Telefonnumer einbauen, damit die Leute nicht bei uns anrufen, wenn Quake auf deren Grafikkarten abstürzt.

PC Player: Die Testversion vom Februar hat doch Eurem Ruf geschadet. Einige haben danach gesagt, Quake wäre nicht so toll, id hätte den Zenit überschritten. Insbesondere im Vergleich mit Duke.

Jay: Ich glaube nicht, daß uns das geschadet hat. Wir haben sehr wertvolle Informationen über Internet-Spiele-Programmierung erhalten. Am Ende wird das Spiel durch die Testversion besser.

Mike: Vom Marketing-Standpunkt her war es trotzdem eine schlechte Idee.

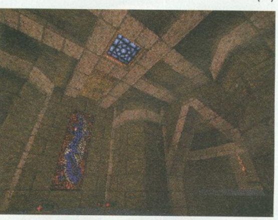
PC Player: Also kein Vergleich zu Duke?

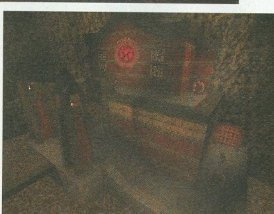
Jay: Wenn Leute ernsthaft ein Urteil über Quake fällen, nachdem sie diese Testversion gesehen haben, dann könnten die auch versuchen, einen Ferrari anhand einer Zündkerze zu beurteilen. Eins hat uns wirklich geärgert: Magazine, die »Quake ist da!« schreiben. Es war kein Quake, es war ein Netzwerk-Test.

PC Player: Die wichtigste Frage zum Schluß: Wann erscheint Quake wirklich?

Jay: Sobald die Entwickler fertig sind. Aber der Tag kommt immer näher. Kein Datum. Basta. Ich lege mich bestenfalls auf das Jahr fest. Irgendwann 1996.

(bs)





Screenshots mit Monstern sind von id noch nicht freigegeben. Nur diese 3D-Impressionen aus den Levels sind »offizielle« Fotos aus dem echten Quake.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

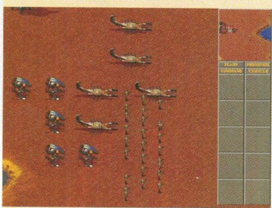
7th Level Preview

SIEBEN AUF EINEN STREICH

7th Level dreht auf: Gleich sieben neue Spieletitel sollen vor Weihnachten erscheinen. PC Player hat exklusiv die Vorabversionen angesehen.



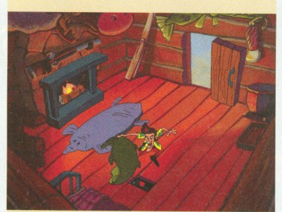
Das 3D-Actionspiel »G-Nome«, bei dem Roboter auf der verwüsteten Erde gegeneinander kämpfen, hat sich weiter verzögert; es soll erst kurz vor Weihnachten erscheinen.



Ebenfalls in der Welt von G-Nome spielt das Echtzeit-Strategiespiel »Dominion«, das wesentlich größere Fortschritte macht. Es soll noch vor dem 3D-Namensgeber ab Herbst im Handel sein.



Ups, da ist Finn wohl in eine Falle geraten. »Cold Blooded« erzählt die Abenteuer eines Mutanten, der halb Mensch, halb Hai ist. Das Actionspiel soll 2D- und 3D-Sequenzen enthalten.



Der albernste Detektiv Amerikas, »Ace Ventura: Pet Detective« kommt im September als Zeichentrick-Serie und als Computerspiel heraus. Das Ace-Abenteuer ist in erster Linie für Kinder gedacht.

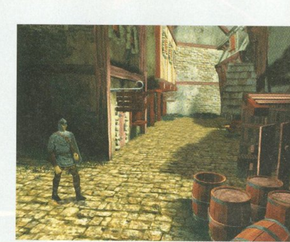
Zugegeben, bisher hatte 7th Level nicht das glückliche Händchen, wenn es um Computerspiele geht. Doch mit gleich sieben neuen Produkten will die amerikanische Firma den Sprung vom Multimedia- zum Spiele-Publisher schaffen. PC Player konnte in den 7th-Level-Labors exklusiv die neuen Titel anspielen.

Begonnen wird mit einem neuen Monty-Python-Programm. »Quest for the Holy Grail«: Wir schreiben das Jahr 932 und Gott hat König Arthur befohlen, den heiligen Gral zu finden. In insgesamt 15 Szenen sind Adventure-Puzzle und kleinere Actionspiele versteckt. Dafür haben die 7th-Level-Programmierer nicht nur den Film komplett auseinandergenommen, sondern auch einige der Pythons nochmal ins Studio für neue Aufnahmen gezerrt. Der urige Humor, der auch schon »Complete Waste of Time« auszeichnete, zieht sich auch durch die Grals-Suche. Das Action-Strategie-Spiel »Catch the Cow« sieht simpel aus und macht doch einen Heidenspaß, die Filmausschnitte sind clever integriert und das Genre Computerspiel wird an allen Ecken und Enden veralbert. Wer das Spiel beendet, erhält eine besondere Belohnung: Die aus dem Kinofilm herausgeschnittene und vorher nie gezeigte Szene »King Brian the Wild« wird auf dem Monitor uraufgeführt.



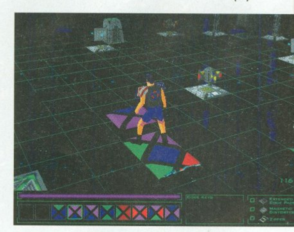
Alle Pythons sind schon da: »Quest for the Holy Grail« macht den Kinofilm interaktiv.

Nachdem Dynamix zusammen mit Raymond Feist das Spiel »Betrayal at Krondor« entwickelte, verlangten Rollenspielfans eine Fortsetzung, die Dynamix aber fallen ließ. Das 7th-Level-Team arbeitet deswegen seit knapp einem Jahr mit Autor Feist gemeinsam an »Return to Krondor: Tear of the Gods«. Das Spiel wird Echtzeit-3D-Grafik verwenden und Kameraperspektiven ähnlich »Alone in the Dark« nutzen. Kämpfe sollen ebenfalls in Echtzeit stattfinden; um sie darzustellen, zoomt die Kamera in eine Vogelperspektive. Bis kurz vor Weihnachten werden wir uns allerdings noch gedulden müssen.



Von »Return to Krondor« sind zur Zeit nur diese beeindruckenden Grafikdemos zu sehen.

Der jüngste Sproß der Familie ist »Tracer«, ein Denk- und Action-Spiel im Cyberspace, das von der Firma Future Endeveaors für 7th Level programmiert wurde. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Datendiebes, der eigentlich nur rasch ein paar Bytes klauen will, sich aber in einer Falle mit einem Tracer-Virus verfängt. Der Virus zerstört die virtuellen Gehsteige, auf denen man im Cyberspace läuft. Unter Zeitdruck müssen Sie mit den farbigen Platten einen neuen Weg zum Level-Ausgang bauen. Das im Prinzip zweidimensionale Denkspiel wirkt durch das Zeitlimit und die 3D-Grafik sehr action-betont . (bs)



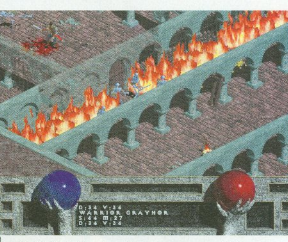
Bei »Tracer« kämpfen Sie gegen einen Virus, der Ihnen den Boden unter den Füßen wegfrißt.

DIABOLISCHE DÜSTERNIS

Blizzard geht unter die Erde: Bis zu vier wackere Helden suchen in detaillierten Zufallsdungeons nach Monstern und Schätzen.



Showdown mit einem der gefährlicheren Monster – Linksklick bei rot umrahmten Gegner heißt »angreifen«.



Die beiden Kugeln sollten immer gut gefüllt sein: Rot steht für die Lebensenergie, blau zeigt die vorhandenen Magiepunkte an.

Computerspiele-Veteranen erinnern sich an eine Seuche, die vor Jahr und Tag viele Amigas, PCs und Uni-Rechner lahmlegte. In purer Zeichensatzgrafik rannte ein Held durch immer neu ausgewürfelte 2D-Labyrinthe, in denen Klein- und Großbuchstaben für Monster, Waffen und allerhand magischen Tand standen. Das ursprüngliche »Hack«-Prinzip wurde immer weiter entwickelt; über den Dungeons lagen plötzlich Städte, in denen man seine Schätze gegen bessere Ausrüstung eintauschen durfte. Der große Reiz bestand darin, den eigenen Helden auf eine möglichst hohe Erfahrungsstufe zu hieven und im geheimnisvollen untersten Stockwerk den wirklich fiesen Monstern Paroli zu bieten.



Alte Idee, neues Gewand

Auf dieser Grundidee baut Blizzards Action-Rollenspiel »Diablo« auf. Ein mittelalterliches Dorf mit Fantasy-Touch liegt direkt neben einem riesigen Düsterdungeon mit extrem großem Monsterdurchsatz. Zu Beginn entscheidet man sich, ob man als Kämpfer, Bogenschütze oder Zauberer agieren möchte – Charakterwerte, Fähigkeiten und Anfangsbewaffnung ändern sich entsprechend. Unser Nachwuchsheld hat kaum ein erstes Gespräch begonnen, als ihm auch schon eine Miniquest aufs Auge gedrückt wird: Im dritten Level des Höhlensystems soll ein bestimmter Unhold ausgeschaltet werden. Aufgaben dieser Art bereichern das altbekannte Prinzip beträchtlich – es geht nicht mehr nur ums Waffensammeln und Monsterkloppen.

Besonders stolz ist Blizzard auf die Zufallsroutinen, die bei jedem Hinabsteigen auf eine tiefere Ebene zum Einsatz kommen. Aus zahlreichen Bausteinen werden immer neue Labyrinthe erstellt, mit allerlei Gegnern und Schätzen gefüllt und durch Spezialräume und Quest-Ziele ergänzt. Wer zurück nach oben steigt, trifft wieder auf die bereits leergeräumten Dungeonlevels. Im Dorf werden dann die erbeuteten Goldschätze sowie überzählige Ausrüstung verkauft, bevor man sich die nächste Aufgabe holt.

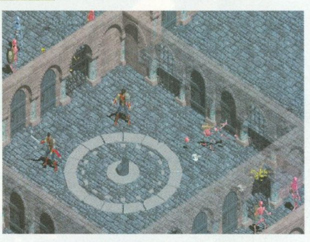
DIABLO IM NETZ TESTSPIELEN!

Zusammen mit Blizzard Entertainment veranstaltet PC Player im Juni das erste »Deutsche Diablo Dinner«. Vier Leser werden in unsere Redaktion eingeladen, um Wochen vor der Veröffentlichung einen Netzwerk-Rundgang durch die Dungeons zu machen. Wer am »DDD« teilnehmen will, sollte über 18 Jahre alt sein und uns eine Postkarte mit der kompletten Anschrift und Telefonnummer zusenden. Vervollständigen Sie auch den folgenden Satz: »Ich will Diablo testspielen, weil...«. Senden Sie die Postkarte an PC Player, Diablo, DMV Verlag, Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Schön und düster

Natürlich hat die hochauflösende Grafik von Diablo nichts mehr mit dem Urahn Hack gemein. Da aufgrund der isometrischen Perspektive oftmals Mauern den Blick auf die Spielfigur versperren würden, werden sie rechtzeitig transparent. Ein bestimmter Radius um den Helden herum ist erleuchtet, danach fällt die Umgebung schnell ins Dunkle ab. Von näherkommenden Monstern sieht man zunächst einen Schatten, bevor sie voll im Licht stehen. Es gibt drei Angriffsarten: Kampfzauber á la »Flammenball«, die per Rechtsklick in Richtung des Mauszeigers erfolgen, Hiebe und Streiche mit Nahkampfwaffen, sowie gezielte Schüsse mit Pfeil und Bogen. Sobald sich der Mauszeiger über einem Gegner befindet, wird dieser rot umrandet. Ein simpler Linksklick löst nun die Attacke aus.

Ebenso werden manipulierbare Gegenstände (etwa Türen und Truhen) sowie herumliegende Waffen markiert. Diverse Objekte können aufgenommen und auch wieder weggeworfen werden. Das zuschaltbare Inventar nimmt eine Hälfte des Bildschirms ein, während die andere weiterhin die Umgebung des Helden zeigt. Zehn mal vier Kästchen stehen zur Verfügung, um unterschiedlich große Gegenstände zu verstauen: Ein Bogen benötigt beispielsweise zwei mal drei Kästchen Platz, ein Helm zwei mal zwei. Natürlich sieht man dem Helden auch in der Isometrie-Sicht an, ob er nun einen Bogen, oder aber Schild und Keule in Händen hält.



Im Netzwerkmodus können bis zu vier Helden zusammen ans Werk gehen, per Nullmodem zwei.

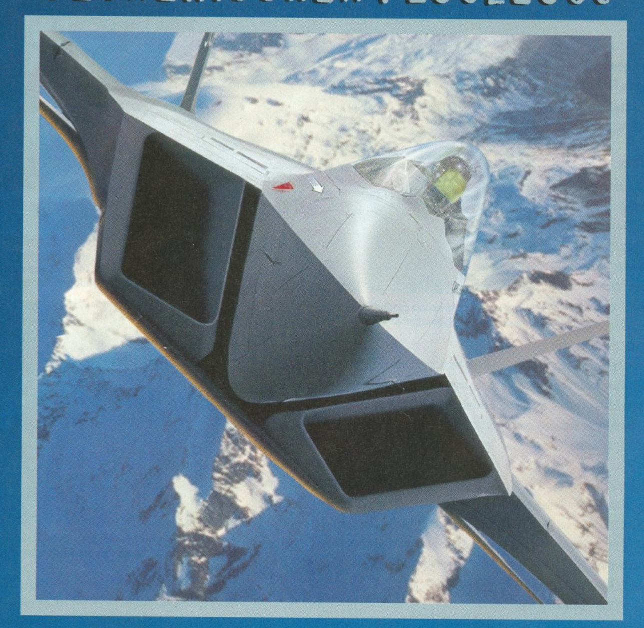
FACTS ZU DIABLO

- **Hersteller:** Blizzard Entertainment
- **Genre:** Action/Rollenspiel
- **Termin:** Juli '96
- **Besonderheiten:** Zufallsdungeons, Miniquests und Mehrspielermodus per Netzwerk und Internet.

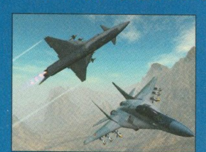
Mehrspieler-Abenteuer

Der besondere Clou von Diablo ist jedoch, daß per Netzwerk bis zu vier menschliche Helden eine Abenteurergruppe bilden können. Diese trampelt dann mit geballter Kampfkraft durch die Dungeons, Zauberer und Bogenschützen helfen den vorauslaufenden Krieger, nützliche Gegenstände werden ausgetauscht. Soweit die Theorie – raten Sie mal, was angesichts des ersten größeren Schatzes passiert, den jeder Spieler gerne für sich allein hätte... (la)

DIE F-22 AUS DER SICHT EINES GEGNERISCHEN FLUGZEUGS



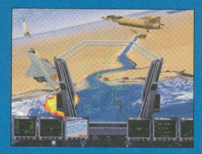
DAS KNOW-HOW VON JANE'S DEFENCE INFORMATION BRINGT JETZT SIEBEN DER TECHNISCH HOCHENTWICKELTSTEN UND GEFÄHRLICHSTEN KAMPFFLUGZEUGE AUF IHREN MONITOR.



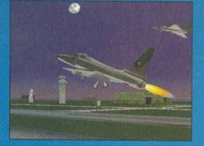
- Modem- und Netzwerkspiel
- Brandneue Kampagnen mit 80 Missionen, die mit dem Know-how von Jane's Information Group entwickelt worden sind



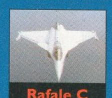
- Fortschrittliche 3D-Grafiken und Spezialeffekte sowie ein vollkommen neues, komplett mit Texturen versehenes Gelände
- Zahlreiche Abstufungen von Beschädigungen für alle Flugzeuge



- Jane's Multimedia-Nachschlagewerk All the Worlds
- Entwerfen Sie Ihre eigenen Einzel- oder Mehrspieler-Missionen



- Neue Gegner, inklusive der Modelle Eurofighter & Mirage 2000
- Unglaublich klarer, digitalisierter Sound – von Explosionen bis hin zu Radiogeräuschen



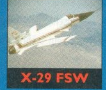
Rafale C



X-31 EFM



ASTOVL



X-29 FSW



F-117A Nighthawk



B-2A Spirit



F-22

HORROR-SCHLACHTEN

In »Space Hulk« kämpften mutige Marines gegen alptraumhafte Genestealers. Der Nachfolger katapultiert die Science-fiction-Schlacht zumindest grafisch ins nächste Jahrtausend.



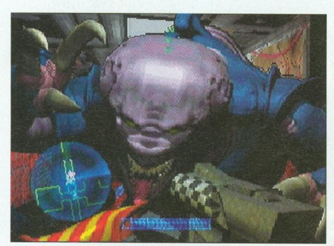
Per Flammenwerfer rücken unsere Terminatoren dem feindlichen Magus auf den Leib.

Vor jedem Einsatz wird den Space Marines ins Gewissen geredet. ▼

Brettspielfans und gestandene Computerspieler wissen es seit langem: Nicht nur in »Aliens« treffen tapfere Marines auf fürchterliche Monster, sondern auch in »Space Hulk«. Während sich Ripleys Sorgenkinder jedoch mit Vorliebe auf Planeten herumtreiben, machen sich die Space-Hulk-Antagonisten in den namensgebenden »Raumwracks« breit.

Die Vorlage

Space Hulk entstand als taktisches Brettspiel bei Games Workshop. Puzzleartige Gang- und Raumteile wurden zu immer neuen Spielfeldern zusammengelegt, in denen Plastikfiguren würfelgestützt gegeneinander antraten: hier die bis zum Ohrläppchen bewaffneten Superkrieger alias »Terminators«, dort die vierarmigen, nahkampfstarken »Genestealers«. Meist ging es darum, in einer längeren Kampagne Raumschiffe oder Tunnelsysteme von der klauenbewehrten Aliengefahr zu säubern. Im Laufe der Zeit kamen viele Extraregeln und Erweiterungssets dazu, die Space Marines lernten zaubern und die Genestealers schießen. 1993 veröffentlichte Electronic Arts eine Computerumsetzung, die bei allen Detailmängeln eines sehr gut vermittelte: die ungeheure Nervenbelastung, bis zu zehn schwerfällige Marines durch enge Gänge ins Dunkle zu führen...



Ein Genestealer auf Nahdistanz ist kein netter Anblick.

Rache ist Blutwurst

Die Space Marines sind, so will es Hersteller Games Workshop, in mehrere Orden eingeteilt, von denen jeder über seine eigenen Raumschiffe und Terminatoren verfügt. Als ein riesiges Raumschiffwrack auf den imperialen Planeten Delvar 3 zurast, läßt der Kaiser den Blood Angels die ungeheure Ehre zuteil werden, als Alien-Futter zu dienen. Nach einer kurzen Ansprache ihres Offiziers besteigen die schwergepanzerten Terminatoren einige Andock-Torpedos und entern wenig später das unheimliche Weltraumrelikt. Kaum an Bord, fangen die Sensoren schüchtern zu piepsen an. Also heißt es schnell ausschwärmen, denn die gepanzerten Überkrieger haben nur dann eine Chance, wenn sie ihre angriffslustigen Kontrahenten auf Distanz halten.

Im Gegensatz zum Vorgänger wird bei »Vengeance of the Blood Angels« nicht mehr zwischen taktischer Karte und fünfgeteilter 3D-Darstellung umgeschaltet. Sie steuern nur noch einen Marine, dessen Sicht dafür den ganzen Bildschirm einnimmt. Taktische Entscheidungen trifft man anhand einer einblendbaren Radarkarte. Ziel der von ausführlichen Missionsbeschreibungen unterbrochenen Kampagne ist es, die Steuerzentrale des Riesenraumschiffs zu erreichen, um es von seinem Kurs abzubringen. Außer der Kampagne stehen Übungseinsätze sowie einige original Space-Hulk-Szenarios zur Verfügung. Hier kann man erstmal lernen, wie man sich als behäbiger Weltall-Krieger bewegt und seine Waffen einsetzt.

Die Marines verfügen über ein beachtliches Arsenal, darunter Pulse Rifles, Maschinengewehre und Flammenwerfer. Das brauchen sie auch, denn nicht nur die Standard-Genestealers stellen sich ihnen in den Weg. Da gibt es Hybriden, die ebenfalls Schußwaffen tragen, magiebegabte Mutanten und den schrecklichen »Patriarch«, sozusagen der Obermotz der Alien-Bande. Außerdem munkelt man, daß sich an Bord wahnsinnige Überläufer aus den eigenen Reihen befinden.

Nur für Windows 95

Schon bei der von uns angespielten Preview-Version sind die Grafiken beeindruckend. Die Mischung aus relativ freier Bewegung in 3D-Gängen, vorgefertigten Animationen und düsterer Geräuschkulisse erzeugt viel Atmosphäre. Im Nahkampf sieht man sich bildschirmfüllenden Alptraumkreaturen mit Vorzeigegebiß gegenüber. Noch dazu wird die Grafik in High Color gezeigt. Das alles hat aber seinen Preis - Space Hulk 2 wird auf PCs nur in Verbindung mit Windows 95 laufen; eine Playstation-Version ist in Arbeit. Unsere Redaktions-Alienjäger sind gespannt, ob der spielerische Gehalt samt Multiplayer-Modus an die reißerische Aufmachung herankommen wird. **(la)**

FACTS ZU SPACE HULK 2

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** Taktisches Actionspiel
- **Termin:** Juni '96
- **Besonderheiten:** Sehenswerte True-Color-Grafik dank DirektX-Unterstützung; Netzwerk-Modus.



LESER-TOP 20 Mai 1996

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	COMMAND & CONQUER	Westwood/Virgin
2	(2)	WARCRAFT 2 – TIDES OF DARKNESS	Blizzard
NEU 3	(-)	WING COMMANDER 4	Origin
4	(15)	Duke Nukem 3D Shareware	3D Realms
5	(3)	FIFA Soccer 96	EA Sports
6	(5)	Rebel Assault 2	LucasArts
7	(7)	Wing Commander 3	Origin
8	(9)	Simon the Sorcerer 2	Adventuresoft
9	(12)	Worms	Team 17
NEU 10	(-)	NBA Live 96	EA Sports
11	(19)	Caesar 2	Sierra
12	(-)	Crusader: No Remorse	Origin
NEU 13	(-)	Descent 2	Interplay
14	(18)	Bleifuss	Virgin
15	(4)	The Dig	LucasArts
16	(8)	NHL Hockey 96	EA Sports
17	(-)	Indy Car Racing 2	Papyrus
18	(22)	Star Trek: A Final Unity	Microprose
19	(16)	Descent	Interplay
20	(10)	TIE Fighter	LucasArts

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: März/April 1996.

Verkaufscharts

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(2)	Command & Conquer	Westwood / Virgin
2	(1)	Wing Commander 4	Origin
3	(NEU)	Megapack 5	Compilation
4	(NEU)	Civilization 2	Microprose
5	(3)	Warcraft 2	Blizzard
6	(NEU)	Hugo 3	ITE
7	(NEU)	Die Fugger 2	Sunflowers
8	(NEU)	Rayman	Ubi Soft
9	(14)	Bleifuss	Virgin
10	(8)	NBA Live 96	EA Sports
11	(12)	The Need for Speed	Electronic Arts
12	(16)	Indy Car Racing 2	Papyrus / Virgin
13	(NEU)	Descent 2	Interplay
14	(NEU)	A.T.F.	Electronic Arts
15	(11)	Rebel Assault 2	LucasArts

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: April 1996

Die beliebtesten Spielehersteller

Platz	Vormonat	Hersteller
1	(5)	Origin
2	(2)	Westwood
3	(1)	Electronic Arts
4	(4)	Blizzard
5	(3)	LucasArts

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: März/April 1996.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit - je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

Fußballspiele-Evolution 1983 – 1996

HISTORY

Eine kurze Geschichte der effektiven Spielzeit: Vom Commodore-Klassiker »International Soccer« bis zu »FIFA '96« war es ein langer, steiniger Weg. Heinrich Lenhardt blickt zurück auf fußballerische Glanz- und Missetaten der Computergeschichte.

Ich werd' narrisch!« pflegte Edi Finger einst dezibelgewaltig ins Kommentatoren-Mikrophon zu plärren, als Österreich im denkwürdigen 78er WM-Spiel zu Cordoba die deutschen Kicker mit 3:2 versenkte. Verdammt lang her – aber die Geschichte des elektronischen Fußballspiels hat schon ähnlich viele Jährchen auf dem Buckel.

Bereits die Telespiel-Konsolen der 70er Jahre gaben vor, »Tennis« oder »Fußball« zu simulieren. Letzteres beschränkte sich freilich darauf, daß man mit einem Rechteck ein Viereck in ein »Tor« schubsen mußte. Auch das Atari VCS, seines Zeichens erster Videospiele-Bestseller mit austauschbaren Modulen, bot Magerkost. Um die drei geometrischen Gebilde vom hochtrabend betitelten »Pele Soccer« als Fußballspieler zu identifizieren, war viel Phantasie nötig.

Wir beginnen unsere Zeitreise deshalb im Jahr des ersten »echten« Fußballspiels, das mit seiner Grafik und Steuerung Maßstäbe setzte. Im Radio laufen Culture Club und Wham, der amtierende Fußball-Weltmeister heißt Italien... wir schreiben das Jahr 1983.

1983: Commodores Meilenstein

Die Welt der elektronischen Spiele erlebt 1983 einen heftigen Umbruch. Der ebenso kurze wie heftige Videospiel-Boom ist vorbei: Atari VCS, Colecovision und Intellivision schwimmen die Felle davon, denn der Heimcomputer avanciert zum neuen Lieblingsspielzeug. Entscheidenden Anteil an der Wachablösung hat die Firma Commodore, deren neuer Computer C 64 einen technischen Quantensprung bedeutet. Viel wichtiger: Mit erlesener Software werden die Spieler geködert.

Ich würde gerne mal wissen, wie viele Leute außer mir sich einen C 64 gekauft haben, um in erster Linie »International Soccer« zu spielen. Das Steckmodul von Commodore erschüttert 1983 die Sportwelt. International Soccer sieht nicht nur dramatisch gut aus und scrollt das Spielfeld behende von links nach rechts – es spielt sich auch famos. Der kurzweilige Actionkick gilt heute noch als eines der unterhaltsamsten Fußballspiele. Bemerkenswert das Feature des »Computergegners«: neun Schwierigkeitsstufen und Gags wie änderbare Trikotfarben sind für die frühen 80er Jahre revolutionär.

Der Genius hinter diesem Spiel, ein gewisser Andrew Spencer, verschwand ein Jahrzehnt in der Versenkung. Erst kürzlich tauchte er mit dem Action-Adventure »Ecstatica« wieder auf der Spiele-Bildfläche wieder auf.

1984: Kevins Manager

Ein rauschebärtiger Programmierer namens Kevin Toms hat 1984 eine völlig skurrile Idee: ein Fußballspiel, bei dem man nur als Trainer tätig ist. Spielerhandel und Aufstellung bestimmen, danach nur noch die Torszenen der berechneten Partie angucken. Der Spielstand läßt sich speichern und quasi unendlich lange fortführen. Das hat es vorher auf keiner Konsole und in keiner Spielhalle gegeben – ein neues Genre ist geboren.

Die kleine Firma Addictive landet mit »Football Manager« den Überraschungshit des Jahrzehnts. Das Programm erscheint für so ziemlich jeden Computer jener Tage (inklusive C 16 und MSX). Die taktische Alternative zum Action-Fußball entwickelt sich zu einem festen Bestandteil der Software-Landschaft. Nur Kevin Toms hat sein Pulver schon verschossen: Die Nachfolgespiele verpassen den Anschluß an die technische Entwicklung und leiden an Spielspaß-Verlust.

1986: Fiasko statt Fiesta

Einen vorläufigen Tiefpunkt verdanken wir U.S. Gold im Weltmeisterschafts-Jahr 1986. Die Engländer erwerben die Lizenz fürs offizielle »Spiel zur WM«, lassen eine schöne Packung drucken, legen einen Spielplan mit Abziehbild-Fähnchen bei... und haben kurz vor dem

© Addictive

Kultkick: »International Soccer« war das wichtigste Computersport-Ereignis der 8-Bit-Ära. Spielbarkeit und Technik blieben jahrelang unerreicht.

Special



Weltneuheit: »Football Manager« war mit seiner merkwürdigen Mischung aus Sport und Strategie der Urvater für ein ganzes Genre.

Eröffnungsspiel noch keine Software. Also kauft man kurzerhand bei der Krümelfirma Arctic ein älteres Programm namens »World Cup« ein und klatscht schnell den Turniermodus dazu. Das erbärmliche Resultat entsetzt viele Fans, die das Produkt »blind« wegen der WM-Lizenz gekauft haben.



Dubios: Dieses Fußballspiel von Artic Software benutzte U.S. Gold als Grundlage, um huschhusch sein »World Cup Carnival« draus zu machen.

1987: 16-Bit noch kein Hit

Für Fußball-Actionspiele ist 1987 ein schlechter Jahrgang. Zwar gibt es mit Atari ST und Amiga zwei etablierte neue Heimcomputer, angesichts deren Grafikfähigkeiten man geradezu nach dem ersten Fußballspiel lechzt. Das Lechzen wird im Frühling zu einem würgenden Keuchen, als ein gewisses »Soccer King« erscheint. Chaotisch herumjoggende Kicker-Sprites und ein dem Zufall ausgelieferter, tumultartiger Spielablauf lassen Fußball-Fans enttäuscht zu ihrem »Brotkasten« zurückkehren.

Komisch, daß es nach dem Riesenerfolg von Football Manager lange Zeit keine Derivate gab. Gremlin erinnert sich drei Jahre später an das Konzept einer sportstrategischen Herausforderung mit »Footballer of the Year«. Nicht als Trainer, sondern als Einzelspieler ist man hier auf dem Karrieretrip. In Actionsequenzen verdient man sich Torkarten, die wiederum im Matchablauf eingesetzt werden – nicht sehr geistreich und arg vom Zufall abhängig.

Wesentlich konsequenter setzt »Brian Clough's Football Fortunes« diese Idee um. Jene Kombination aus Brett- und Computerspiel erntet in »Happy-Computer« die legendäre Grafikwertung »11 Prozent«. Der C 64 wird nämlich nur als Berechner öder Tabellen mißbraucht; Spielbrett und Ereigniskarten müssen nebenher verwaltet werden.

1988: Sensible unter falscher Flagge

Bei ST und Amiga regiert dreister Humbug. Microdeals »International Soccer« ist mit dem gleichnamigen Commodore-Meisterwerk weder verwandt noch verschwägert. Zwar gibt es neumodischen Schnickschnack wie Wind, Wetter und Teamaufstellung, aber wieder mal miese Spielbarkeit. Zu große Spielfiguren auf engem Raum machen vernünftige Kombinationen unmöglich. Eine Steigerung dieser Unzulänglichkeit bringt Grand Slam mit seinem ST/Amiga-Schrott »Euro Soccer '88« fertig. Und selbst Epyx, dank Summer und Winter Games eine heilige Ikone für 8-Bit-Sport, patzt heftig. Das simple Hinterhof-Fußball »Street Sports Soccer« entsetzt mit nur drei Spielern pro Mannschaft und Murksgrafik (CGA – kein schöner Anblick).

Im Herbst dann endlich die Erlösung: Mit »Microprose Soccer« erscheint das beste Fußballspiel seit fünf Jahren. Dieser Vorläufer von »Sensible Soccer« wurde vom englischen Programmierteam Sensible Software an Microprose verkauft, wo man drauf bestand, seinen eigenen Namen in den Titel zu drängen. Mit der unkonventionellen Ansicht von oben, dem sehr spannenden und schnellen Spielablauf und Finessen wie Liga-Modus oder Zeitlupenwiederholung setzt das Programm Maßstäbe. In den nächsten Jahren folgen schwache Umsetzungen für Amiga, ST und PC.

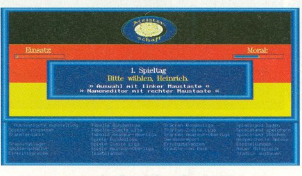
Fast fünf Jahre hatte sich Kevin Toms indes für »Football Manager 2« Zeit gelassen; die Enttäuschung war riesig. Der Spielablauf quasi unverändert, die Grafik für Atari ST/Amiga-Verhältnisse enttäuschend – das Sportstrategie-Genre kommt 1988 nicht voran.

1989: Kick-Off-Kontroverse

Lange genug hat es gedauert, doch jetzt gibt es endlich einen guten International Soccer-Verschnitt für den C 64. »Emlyn Hughes International Soccer« von Audiogenic sieht aus wie das Vorbild, spielt sich ähnlich und bietet sinnvolle Verbesserungen bei der Steuerung. Innovativ: Der detaillierte Ligamodus, bei dem man allen Teams und Spielern individuelle Namen geben durfte. Solide Umsetzungen für Amiga und ST folgen einige Monate später. Mit »Indoor Soccer« erscheint indes ein schwachen Nachfolger zu Superstar Soccer – beim Hallenkick regiert Zufall pur.

Wirklich innovative Programme gedeihen jetzt im 16-Bit-Lager. Die Minifirma Anco landet mit »Kick Off« einen Riesenhit auf ST und Amiga. Mit ebenso komplizierter wie ungewöhnlicher Steuerung und Hochgeschwindigkeits-Spielablauf stellt es Fußball-Konventionen auf den Kopf. Trotz übertriebener Hektik und umstrittener Bedienung setzt sich Kick Off durch – kein Wunder, angesichts der deprimierenden Qualität anderer 16-Bit-Fußballspiele.

Auf dem Amiga wird indes das Manager-Genre wiederbelebt. Eine anno '89 noch kleine, bescheidene Firma namens Software 2000 bringt den »Bundesliga Manager« heraus. Die geschickte Fortentwicklung des alten Konzepts entzückt mit deutschen Teams und (für damalige Verhältnisse) ausufernd vielen Statistiken.





Die grafische Schlichtheit des ersten »Bundesliga Managers« von Software 2000 konnte den Erfolg nicht stoppen.

1990: Bella Italia

Vier Jahre nach seinem Carnival-Reinfall muß U.S. Gold zugucken, wie sich Virgin die WM-Lizenz schnappt. Doch Schadenfreude ist die schönste Freude: Virgins »World Cup Soccer '90« mag auf dem Amiga ja ganz hübsch aussehen, spielt sich aber wie die Seuche. U.S. Golds inoffizieller Beitrag »Italia 1990« ist in Sachen Grafik und Steuerung zwar simpel gestrickt, aber nicht ganz so desaströs schlecht.

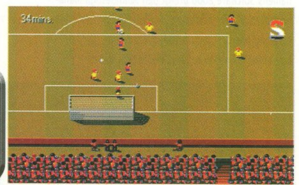
Anco kombiniert hingegen die Fußball-Hektik seines Hits Kick Off mit typischen Manager-Features – heraus kommt der originelle »Player Manager«. Wenige Wochen später wirft man das nicht unähnliche »Kick Off II« hinterher – schnell die Kundschaft melken, bevor der Boom abflacht. In der Promi-Abteilung gibt es nun

das erste »Spiel zum Verein«: Krisalis' »Manchester United« ist langweilig.

Eines der merkwürdigsten Fußballspiele aller Zeiten beschert uns die (längst entschwundene) Firma Electronic Zoo: »Subbuteo« ist die Umsetzung des gleichnamigen Tischfußball-Evergreens. Doch warum zum Teufel braucht man davon eine Computerumsetzung? Rasenschach mit Taktik und simuliertem Fingerschnippen – kurioser Quatsch.

1991: Buli Pro macht alle froh

Im Manager-Genre sorgen deutsche Softwarefirmen für vernünftige Produkte. »Starbyte Super Soccer« zieht vor allem wegen grafischer Defizite den Kürzeren gegen »Bundesliga Manager Professional«. Der Nachfolger des Software-2000-Geheimtips von anno 1989 wird zur neuen Referenz im Genre. Mit vielen taktischen Finessen, guter Grafik und gelungenem Bundesliga-Flair schafft das Programm den Aufstieg zum Superhit.



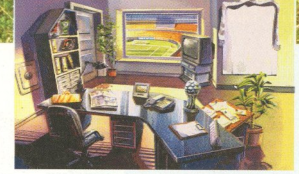
Schön schnell: Sensible Soccer spielt sich besser, als es aussieht. Auf das Amiga-Original folgte gut ein Jahr später die PC-Umsetzung.

1992: Sensibles Rache

Der letzte gute Spielejahrgang für den Amiga ist nicht gerade sonderlich fußballhaltig. Und die armen PCler haben 1992 gar nichts Vernünftiges zum Kicken. Das äußerst spaßige »Sensible Soccer« wird erst ein gutes Jahr später die MS-DOS-Welt erfreuen. Der Nachfolger zum C 64-Klassiker »Microprose Soccer« (dessen 16-Bit-Umsetzungen arg vergeigt wurden), steigt zur Fußballreferenz der frühen 90er Jahre auf. Schnell, schön und nicht ganz so gut spielbar: »Striker« vom englischen Programmierteam Rage muß sich mit Platz zwei zufrieden geben.

1993: Anstößiges aus Gütersloh

Willkommen in der Neuzeit – mit Ausgabe 1/93 ist erstmals PC Player an den Zeitschriftenkiosken vertreten. Während sich Strategie- und Abenteuerspieler auf PCs schon äußerst heimisch fühlen, haben die Fußballer noch nicht viel zu lachen. Im Actionbereich kann lediglich die Umsetzung des Amiga-Hits »Sensible Soccer« gefallen. Kick-Off-Urvater Dino Dini bringt indes bei Virgin ein vergessenswertes Krümel-Gekicke namens »Goal« unter. Andere spielerische Offerten dieses Jahrgangs wie Grandslams berüchtigtes »Liverpool« entpuppen sich als Radikal-Flops.



Mitspracherecht: Bei »Anstoss« gab's auf CD-ROM gesprochene Kommentare von Marcel Reif.

Im Manager-Bereich landet Ascon einen Überraschungshit. Die Gütersloher Programmierstube, sonst für angestaubten Handel à la »Patrizier« bekannt, legt mit »Anstoss« ein schickes Fußball-Strategiespiel vor. Duden-verachtend verzichtet man bei diesem Eigennamen aufs »ß«, was die Käufer wenig stört. »Anstoss« bietet nette Grafik, einfache Bedienung und regelrechten Soundluxus: Für die CD-ROM-Version gibt Marcel Reif (der nette Biertrinker, der nebenberuflich für RTL kommentiert) seinen digitalisierten Senf ab.

1994: Der doppelte Lothar

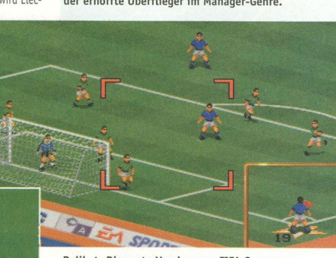
Alle vier Jahre das gleiche Drama: Eine Weltmeisterschaft, diesmal bei den Fußball-Banausen Nordamerikas stattfindend, wird von einem »offiziellen« Spiel heimgesucht. Diesmal kann U.S. Gold wieder die Lizenz bezahlen... und leistet sich mit »World Cup USA '94« zumindest keinen groben Unfug. Das simple, solide Action-Fußball leidet allerdings unter übertrieben foulfreudigen Computergegnern und einer Spargrafik.

Der wahre Weltmeister auf PC-Bildschirmen wird Electronic Arts mit »FIFA Soccer«. Die isometrische Grafik mit schönen Sprites ist nach heutigen Maßstäben schon wieder veraltet, doch 1994 macht dieses Outfit FIFA zum begehrenswertesten PC-Fußballspiel. Ferner liefen: Ein sportlicher Comeback-Versuch des legendären C-64-Teams Graftgold. Andrew Braybrook und Steve Turner bleiben mit ihrem ersten PC-Fußballversuch namens »Empire Soccer« aber im Mittelfeld stecken. Selbst ein früherer Amiga/ST-Erfolg kann die PC-Spieler nicht begeistern: »Kick Off 3« scheitert an Grafik und Spielbarkeit.

Die kurioseste Erscheinung dieses Jahrgangs ist jedoch der doppelte Lothar. Software-Distributor Bomico hatte bereits 1993 einen Lizenzdeal mit Lothar Matthäus (damals Stammspieler in der Nationalelf) abgeschlossen. Das dazugehörige Spiel ließ man bei Ocean programmierern; schon seit den Match-Day-Tagen der 80er Jahre eine eher zweifelhafte Quelle fußballerischer Genüsse. Lange nach einer durchwachsenen Amiga-Version folgt 1994 schließlich Lothar auf dem PC, ein technisches und spielerisches Debakel. Der gute Ruf des Rekordnationalspielers wird erst im Herbst wiederhergestellt, als Bomico eiligst ein neues »Manchester United«-Spiel von Krisalis zum »Lothar Matthäus Superstar Soccer« umfunktioniert.



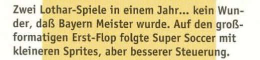
Enttäuschung: Bundesliga Manager Hattrick ist nicht der erhoffte Überflieger im Manager-Genre.



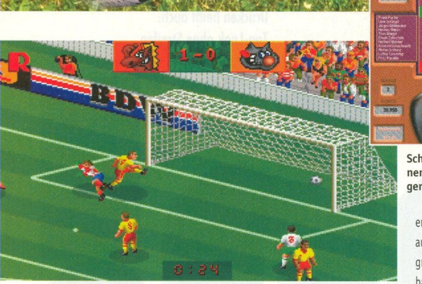
Delikat: Die erste Version von FIFA Soccer war 1994 der Schönling unter den Fußballspielen.



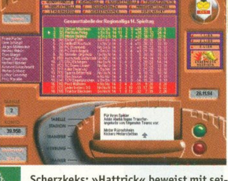
Adäquat: Zum durchwachsenen Abschneiden der deutschen Kicker bei der WM paßte das mittelmäßige »World Cup USA '94«.



Zwei Lothar-Spiele in einem Jahr... kein Wunder, daß Bayern Meister wurde. Auf den großformatigen Erst-Flop folgte Super Soccer mit kleineren Sprites, aber besserer Steuerung.



Underdog: UBI-Softs knuffiges »Action Soccer« ging im FIFA-Schatten etwas unter.



Scherzkeks: »Hattrick« beweist mit seinem »Fun-Modus«, daß Fußball-Manager nicht immer bierernst sein müssen.

Irgendwie haben Namenspate und Endprodukt nicht viel miteinander zu tun, aber wenigstens läßt die Operation »Lothar-Spiel II« den greulichen Vorgänger halbwegs vergessen.

Auch im Manager-Bereich ist 1994 ein bewegtes Jahr. Software 2000 veröffentlicht endlich die PC-Version von »Bundesliga Manager Hattrick«. Eigentlich ein todsicherer Hit – was sollen die bewährten Programmierer da schon falsch machen? Eine ganze Menge. Statistik- und Funktions-Overkill in chaotischer Benutzerführung untergehend, schlampiges Handbuch, bissiger Kopierschutz, jede Menge Bugs und Schreibfehler bei den offiziell lizensierten Spielernamen führen zur Leserbrief-Lawine enttäuschter Käufer.

Der Fußballmanager zur SAT1-Sendung »ran« geht als eines der peinlichsten Programme in die Annalen der jüngeren Softwaregeschichte ein. Trotz eines schmerzhaft dämlichen Spielablaufs sind die Verkaufszahlen passabel – TV-Werbung sei dank. Ähnlich wie 1984 bei World Cup Carnival ist es immer noch möglich, gröberen Unfug per Marketing-Hype in die Charts zu drücken.

1995: 3D-Durchbruch mit FIFA

UBI-Softs »Action Soccer« blieb ein Spitzenplatz in den Charts versagt. Schade, denn gerade zu zweit macht das witzige Action-Gekicke viel Spaß. Auf bewährte Tugenden setzt »Sensible World of Soccer«: Rund um das bewährte Sensible-Fußballspiel wird im wesentlichen ein Management-Modus »light« angebaut; außerdem gibt es ein paar hundert neue Teams. Als Dreistigkeit des Jahres entpuppt sich »Fußball total«, ein fast pixelgenau nachprogrammierter Sensible-Verschnitt – das Original macht weitaus mehr Spaß.

Im gehobenen Mittelmaß bleibt Rage stecken: »Striker 95« ist einen Tick zu simpel und chaotisch geraten. »ran-Soccer« will indes mit 3D-Technik glänzen, vergißt dabei aber die Spielbarkeit – für die Fortsetzung »Euro '96« wird Besserung versprochen.

Der Weihnachts-Knaller »FIFA Soccer '96« ist kein Vergelegenheits-Update, sondern eine dramatisch verbesserte Version der 94er-Ausgabe. Die Grafik wird komplett auf 3D umgestellt, die Steuerung erheblich erweitert und die Präsentation gründlich aufgemotzt. Mit diesem eindrucksvollen Programm stellt Electronic Arts zur Zeit die Fußballreferenz auf dem PC.

Eher geruhsam geht es an der Manager-Front zu: Ikarions »Hattrick« bietet dieses Jahr am meisten Tiefgang und Langzeitmotivation. Da kann auch ein unbescheiden betiteltes Programms namens »Der Meister« nicht mithalten.

1996: Jetzt kommt Windows

In den letzten Monaten brodelte es schon ganz gut auf dem Manager-Markt. Microprose zeigt mit dem »Teamchef« neue Bedienungs- und Grafik-Wege für das ausgelaugte Genre. Da können die dürftigen Allerwelts-Strategiespiele »ran-Trainer 2« und »Willi Lemkes Fußball-Manager« nur andächtig zugucken. Wenigstens ist Willi beständiger als seine Herren Trainer beim SV Werder Bremen.

Und wie geht es weiter? Bitte umblättern – in unserem nächsten Beitrag werfen wir einen Blick auf PC-Fußballspiele, die in den nächsten Monaten erscheinen sollen. **(hl)**



Erwachsen: Mit unterkühltem Windows-Look und kluger Benutzerführung setzt »Teamchef« Manager-Maßstäbe.

30 x PC-FUSSBALL IM KURZTEST

Titel	Hersteller	Genre	Erscheinungsjahr (PC-Version)	Wertung
Action Soccer	UBI-Soft	Action	1995	⚽⚽⚽⚽
Anstoss	Ascon	Manager	1993	⚽⚽⚽⚽
Anstoss WM-Edition	Ascon	Manager	1994	⚽⚽⚽⚽
Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000	Manager	1994	⚽⚽⚽
Championship Manager 2	Domark	Manager	1995	⚽⚽⚽
Crazy Football	Millennium	Action	1994	⚽
Der Meister	Impressions	Manager	1995	⚽⚽⚽
Der Trainer	Black Legend	Manager	1994	⚽⚽
Empire Soccer	Empire	Action	1994	⚽⚽
FIFA Soccer	Electronic Arts	Action	1994	⚽⚽⚽⚽
FIFA Soccer '96	Electronic Arts	Action	1995	⚽⚽⚽⚽⚽
Fußball total	Black Legend	Action	1995	⚽⚽⚽
Goal	Virgin	Action	1994	⚽⚽
Hattrick	Ikarion	Manager	1995	⚽⚽⚽⚽
Kick Off 3	Anco	Action	1994	⚽⚽
Leeds United Champions	CDS	Manager	1994	⚽
Liverpool	Grandslam	Action	1993	⚽
Lothar Matthäus	Ocean	Action	1994	⚽
Lothar Matthäus Super Soccer	Krisalis	Action	1994	⚽⚽⚽
Premier Challenge 3	Gremlin	Manager	1995	⚽⚽
Premier Manager 2	Gremlin	Manager	1994	⚽
ran-Soccer (Actua Soccer)	Greenwood/Gremlin	Action	1996	⚽⚽
ran-Trainer	Greenwood	Manager	1994	⚽
ran-Trainer 2	Greenwood	Manager	1996	⚽⚽
Sensible Soccer	Renegade	Action	1993	⚽⚽⚽⚽
Sensible World of Soccer	Renegade	Action+Manager	1995	⚽⚽⚽⚽
Striker 95	Rage	Action	1995	⚽⚽⚽
Teamchef	Microprose	Manager	1996	⚽⚽⚽⚽
Willi Lemkes Fußball-Manager	Virgin	Action+Manager	1996	⚽⚽
World Cup USA '94	U.S. Gold	Action	1994	⚽⚽⚽

In diesem Kasten haben wir die PC-Fußballspiele der letzten Jahre aufgeführt und neu bewertet (1 Ball = »ganz mies« bis 5 Bälle = »brillant«).

Special

VERLÄNGERUNG

Neue Fußballspiele liegen zur Zeit noch intensiver in der Luft als Gegentore in der wackeligen Frankfurter Abwehr. Der Player-Teamchef wirft einen Blick auf die Kicker-Ankündigungen der nächsten Wochen und Monate.

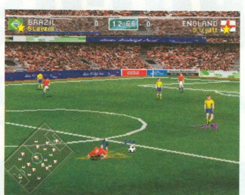
Auf dem grünen Rasen ist die »Nachspielzeit« etwas ganz normales: Gab es viele Unterbrechungen, addiert der Schiedsrichter nach eigenem Gusto ein paar Minuten dazu – nur nicht hetzen. Programmierer von Fußballspielen sind auch für jede Minute dankbar, um ihr neues Werk gerade rechtzeitig zu einem großen Sportereignis abzuschließen. Im Dunstkreis der Europameisterschaft sollen einige neue Fußballspiele erscheinen, die zu Redaktionsschluß dieser PC Player noch nicht fertig waren. Einen Test liefern wir natürlich nach, sobald die finalen Versionen der Software unser Stadion erreichen.

Olympic Soccer

Auf einen »Doppel-Whopper«-Kombilizenz-Effekt hofft U.S. Gold. »Olympic Soccer« ist das offizielle Fußballspiel zur Sommerolympiade in Atlanta. Die beginnt netterweise wenige Wochen nach dem EM-Finale, womit Olympic Soccer ins Kielwasser beider Großereignisse gerät. Daß die deutschen Junioren die Qualifikation zur Olympiade peinlicherweise verpaßt haben, soll uns dabei nicht groß stören.

Olympic Soccer wird von U.S. Golds eigener Entwicklungsabteilung Silicon Dreams programmiert. Die Burschen landeten bereits letztes Jahr einen Achtungserfolg auf Mega Drive und Super Nintendo. »Fever Pitch Soccer« war ein flottes, gut spielbares Action-Fußball, das im »FIFA«-Schatten unverdientermaßen etwas unterging.

Das Programmierteam hat sich von der Oldie-Technologie verabschiedet und entwickelt Olympic Soccer für PC und 32-Bit-Spielkonsolen. Zum Thema »Was unterscheidet Euer Fußballspiel von der Konkurrenz?« hat Silicon Dreams einiges zu verlautbaren. Über Gremlins »Actua Soccer« (In Deutschland von Greenwood als »ran-Soccer« veröffentlicht) wird kräftig gemosert: »Actua hat zu viele Ideen, die unrealistisch sind. Es spielt sich einfach mies.« Wenig Respekt auch vor FIFA



Sie dürfen bei Olympic Soccer zwischen sechs Kameras mit je drei Blickwinkeln wählen.



Soccer: »Im Prinzip ist es immer noch die Mega-Drive-Version, die ständig verbessert wurde, vor allem die Grafik.«.

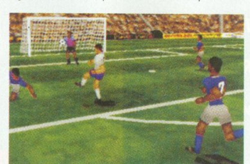
Die selbstbewußten Briten wollen bei Olympic Soccer Steuerungsnuancen wie verschiedene Kopfball-Varianten oder das Stoppen des Balls mit dem Oberkörper einbauen. Auch für die Intelligenz der Computerteams wird einiges versprochen: »Der Computer geht nicht den direkten Weg zum Tor, sondern spielt auch mal einen Rück- oder Querpaß«. Apropos: Was den Programmierern auf die Nerven geht, sind die vereinfachten Paßsysteme anderer Titel. »Bei vielen anderen Spielen ist der Ball niemals frei. Kaum hast Du geschossen, landet er auf dem Fuß eines Mitspielers – das ist doch so, als würde man auf Eisenbahnschienen spielen.«

Zu den weiteren Features gehören sechs verschiedene Kamera-Perspektiven, bei denen man wiederum jeweils zwischen drei Winkeln wählen darf. Die Soundkulisse wurde live in echten Stadien aufgenommen. Die fertige PC-Version soll bei scharfen 640 mal 480 Bildpunkten laufen. Seriöse Angaben über Grafiktempo und Spielbarkeit werden wir freilich erst im Rahmen eines Tests machen können.

Flexible Polygon-Kameraden: Auch die für Atlanta nicht qualifizierten Deutschen dürfen bei Olympic Soccer mitkicken.

Euro '96

Lieben Sie Logos? Dann ergötzen Sie sich doch am einzigen »offiziellen« Spiel zur Fußball-Europameister-


Die Spielgrafik von Euro '96 erinnert an den Vorgänger ran/Actua Soccer .

schaft in England, dargebracht von Gremlin und mit dem überaus originellen Namen »Euro '96« versehen. Ob das Programm dem großen Ereignis gerecht wird, bleibt abzuwarten. Es ist nämlich eine mehr oder weniger erweiterte Version des berühmt-berüchtigten »Actua Soccer«, das in Deutschland unter dem Namen »ran-Soccer« Staub ansetzt. Die durchaus eindrucksvolle 3D-Grafik konnte nicht für den unrealistischen Spielablauf und die vermurkste Steuerung entschädigen (siehe Player 1/96).

Aber man soll ja keine Vorurteile haben: Gremlin will die Grafik überarbeiten, die Intelligenz der Spielfiguren erweitern und natürlich einen geschniegelten EM-Modus einbauen. Ob man sich der zahlreichen spielerischen Macken des Vorgängers bewußt ist, darf angesichts des Pressemitteilungsgetöses bezweifelt werden:



Gremlins Euro '96 ist ein offizielles Lizenzprodukt und legt entsprechend viel Wert auf die korrekte Spielplan-Simulation.

»Letztes Jahr wurde Actua Soccer überall als beste Fußballsimulation aller Zeiten anerkannt« – selten so gelacht. Euro '96 soll bereits im Mai erscheinen; in der nächsten Ausgabe kann unser Test also klären, ob Gremlin wirklich was dazugelernt hat.

Adidas Power Soccer

Die französische Filiale von Psygnosis entwickelte diese Fußballsimulation für Sonys Playstation-Konsole. Ein



Psygnosis hat eine PC-Version von Adidas Power Soccer versprochen; diese Bilder sind noch von der Playstation-Fassung.



Adidas Power Soccer bietet »Special Moves«: Setzt ein Stürmer zum Spezialschuß an, rauscht der Ball qualmend auf den armen Torhüter zu.

genauer Termin für die PC-Umsetzung steht noch nicht fest – daß es eine geben wird, gilt aber als sicher. Kein Wunder, die 3D-Routinen von »Adidas Power Soccer« sollten keinen modernen PC technisch überfordern. Die gute Presse für die Videospiel-Version liegt nicht nur an üblichen Features bei Steuerung und Grafik. Adidas Power Soccer hat einen höchst witzigen Arcade-Modus mit »Special Moves«, wie man sie bei noch keinem anderen Fußballspiel gesehen hat. Durch diffizile Feuerknopf-Kombinationen ziehen Sie den Gegenspieler am Trikot, schubsen ihn resolut übers Feld oder setzen zum Karatekick an (...der rote Karten allerdings magisch anzieht).

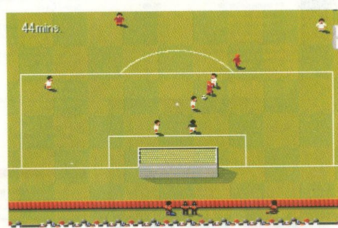
Mit einem speziellen Superschuß kickt man sogar den Torhüter samt Leder über die Linie und die »Hand Gottes« läßt sich Maradona-mäßig einsetzen, um hohe Bälle perfekt zu stoppen. Hoffen wir, daß sich Psygnosis mit einer PC-Version seines originellen Fußballspiels nicht allzulange Zeit läßt.

Weitere Spielansetzungen

Anläßlich der Europameisterschaft beglückt uns Renegade mit einer neuen Ausgabe von »Sensible World of Soccer«. Außer aktualisierten Teams und dem EM-Modus sollte man aber keine grundlegenden Veränderungen erwarten.

Philips angelte sich indes die höchst spannende Lizenz »UEFA Champions League«. Sonderlich konkrete Produktaussagen sind damit noch nicht verbunden; die Software rund um die Superliga der besten europäischen Clubteams muß erst einmal programmiert werden. Zum Jahresende soll mit »Champions League 96/97« das erste Spiel der Reihe erscheinen.

BMG unterschrieb einen Deal mit der neuen Entwicklungsfirma Z-Axis, die sich auf Sportspiele spezialisiert. Kein Wunder: Ein Teil der Programmierer arbeitete bereits für Electronic Arts. Und BMGs Projektleiter für die neue Sportreihe ist Don Traeger, ehemals Mitbegründer des EA-Sports-Labels. Erstes Produkt der



Zur EM gibt es eine aktualisierte Version von Sensible World of Soccer.

Zusammenarbeit soll ein Fußballspiel sein, das mit der »MLS«-Lizenz aufgepeppt wird. Dahinter verbirgt sich die neue US-Profiliga, in der sich internationale Stars wie Kolumbiens Valderama oder der Bundesliga erprobte Eric Wynalda tummeln.

Außerdem mischt nach Branchengerüchten bald Microsoft im Kicker-Business mit. Eine Fußball-Simulation für Windows 95 soll noch dieses Jahr erhältlich sein. Und da war doch noch Electronic Arts, die zum nächsten Weihnachtsgeschäft »FIFA Soccer '97« vom Stapel lassen werden. Sportspiel-Fans stehen also einige ergiebige Monate bevor. (hl)

VORSPIEL

Mit Klinsi auf dem Cover und Waldi am Mikro werden alle deutschen Tore der EM-Qualifikation präsentiert. Das neue CD-ROM zur Fußball-Nationalmannschaft bietet zusätzlich jede Menge Länderspiel-Statistik.

Vorfreude ist bekanntlich die schönste Freude. So verdrängt der Fan zu Beginn eines Turniers gerne die Tatsache, daß außer seiner Lieblingsmannschaft auch ein paar andere fußballerisch begabte Nationen gewinnen wollen (Stichwort »1994: Bulgarien«). Genießen Sie deshalb die letzten Tage vor der EM-Eröffnung mit einer intakten Erwartungshaltung, auf der allerlei Hoffnungen sprießen – die zusammengewürgten Null-zu-Nulls kommen noch früh genug. Das passende Programm zur Einstimmung auf die Europameisterschaft haben die Spezis von Sportronic auf Lager, ansässig im idyllischen Ottobrunn (schräg gegenüber von Unterhaching, was Lesern von Zweitliga-Tabellen ein Begriff sein dürfte). »Der Weg zur EM '96« enthält neben Toren und Tabellen der Qualifikationsbegegnungen auch eine dicke Datenbank, die Statistiken über die gesamte deutsche Nationalspiel-Geschichte enthält.

Zunächst wollen die Intro-Minuten durchlitten werden. Der (abbrechbare) Videoclip des bierseligen Sponsors ist ein Vorbote weiterer Werbebotschaften; Logos des Bölkstoff-Produzenten lauern in den meisten Menüs. Privat-TV-gestählte Fußballfans werden mit solchen Reklame-Unterwanderungen souverän fertig, aber die gesprochene Begrüßung von Waldemar »Waldi« Hartmann versetzt auch dem resistentesten Medienkonsumenten einen Gähnschock. Der bekannte TV-Kommentator ist (abgesehen von einer Vorliebe für Bayern München) eigentlich eine rundum sympathische Erscheinung. Doch hier hört sich Waldi so stocksteif an, als hätte man ihn mit einer geladenen Schrotflinte zu den Sprachaufnahmen genötigt.

Mit dem Erscheinen des Hauptmenüs wird es gemütlicher (...sofern man hurtig die Täterä-Musik ausschaltet). Die solide Aufmachung entspricht den Bundesligavereins-CD-ROMs von Sportronic; wäre ja auch schade, wenn man seine Programmroutinen nicht ein bißchen wiederverwerten würde. Ignoriert man gelegentliche Tippfehler (aus »Wales« wurde »Wals«... Free Willy?), ist die Datensammlung der Qualifikations-Spiele in Ordnung. Alle Gruppen sind vertreten; auch detailliertes Fachwissen wie die kroatischen Torschützen beim 7:1-Sieg über Estland werden Ihnen nicht vorenthalten. Eine besonders ausführliche Würdigung widerfuhr den Partien der deutschen Mannschaft. Hier gibt es zu jeder Begegnung ein Videoclip, das die Höhepunkte inklusive der Tore zeigt. Waldemar Hartmann plappert jetzt minimal entspannter. Er kommentiert die Sequenzen fachlich fundiert, ohne dabei in den Verdacht übertriebener Dynamik zu geraten.

Zu allen Länderspielen seit Opas Zeiten erfahren Sie die deutsche Aufstellung samt Torschützen.



Hier sehen Sie eine Hälfte der Spielerportraits. Bei jedem Kader-Kicker erscheint nach Anklicken eine Kurzbiographie.

Datenbank-Wühler kommen nicht zu kurz: Spieler und Statistiken aller Nationalmannschafts-Partien seit 1908 sind erfaßt. Sie können gezielt nach bestimmten Kickern oder Gegnern suchen. Portraits und Kurz-Biographien fast aller aktuellen Nationalspieler sowie ein Trivia-Quiz runden die CD-ROM ab.

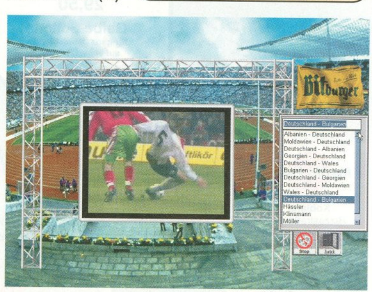
Liebe zum Detail und Originalität kommen etwas kurz. Schade, daß sich die Video-Zuckerstückchen auf die jüngeren EM-Qualifikationspartien konzentrieren. Zu einigen Partien von anno dazumal hätte man sich zumindest digitalisierte Bilder gewünscht. Inhaltlich kann »Der Weg zur EM '96« überzeugen. Es ist die erste fundierte Statistiksammlung zur deutschen Fußball-Nationalmannschaft.

Mangels glanzvollerer Alternativen wird die Kaufempfehlungs-Absolution hiermit erteilt. **(hl)**

DER WEG ZUR EM'96

- **Hersteller:** Sportronic
- **Betriebssystem:** Windows 3.1 & 95

HEINRICH: ⚽⚽⚽⚽



Wie war das damals in Albanien...? Jedes deutsche Qualifikationsspiel zur Euro '96 wird mit einer Video-Zusammenfassung gewürdigt.

Surfen kann man auch woanders. InterRail statt Internet.

Unternehmen Zukunft
Deutsche Bahn 

DB-FV 13/06

Mit InterRail kommt man nicht nur zu den besten Stränden Europas, sondern lernt zur Abwechslung auch mal Leute persönlich kennen. In 28 Ländern und soviel man schafft in einem Monat. Für alle, die nicht älter als 25 sind, die günstigste Gelegenheit, auf Europa von Norwegen bis Marokko abzufahren. Mehr dazu erfährt man auch bei allen Fahrkartenausgaben und Reisebüros mit DB-Lizenz oder über T-Online*DB#.

NACHSPIELZEIT

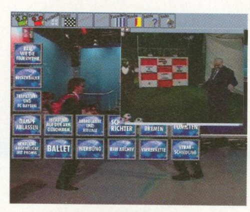
Auf dieser Seite hat das runde Leder ausgespielt: Fußball ist hier das Thema einer stattlichen Anzahl von sportlichen Nachschlagewerken, Video-Quizfragen und anderer Kuriositäten.

Wissen ist Macht: Rund um die Fußball-Bundesliga entstand ein ganzer Berg von CD-ROM-Programmen, die sich den statistischen Feinheiten deutscher Kickerkunst widmen. Wir haben uns die schillerndsten Vertreter aus dem Lager »Multimedia-Fußball« herausgepickt und mit beckenbauer'scher Strenge bewertet. Fünf Fußbälle sind die absolute Höchstwertung; für Stümper-Software springt hingegen nur ein einziges Bällchen heraus.

Alle auf dieser Seite getesteten Programme benötigen mindestens einen 486er mit 8 MByte RAM und Windows, egal ob Version 3.1 oder Win 95. Außerdem muß Ihr System mit Super VGA und Doublespeed-Laufwerk gesegnet sein. Für beste Grafikresultate sollten Sie Windows im True- oder High-Color-Modus laufen lassen.

FUN-SPECIAL

In dieser digitalisierten Videosammlung wird angeblich die »Bundesliga von ihrer witzigsten Seite« gezeigt. Ein Nachwuchs-Scherzkeks von SAT1 moderiert »ran«-Outtakes und kuriose Szenen aus dem Liga-Alltag an – leider eher zum Abwinken als Ablachen geeignet. Die Videos sind technisch flau und der Humorgehalt ist geringer als der Fettanteil in einem Becher Hüttenkäse.



FUN-SPECIAL
- Travelware
- Videoclip-Humor

Multimedia-Bundesliga 95/96

Pflicht für jeden engagierten Bundesliga-Fan ist der interaktive Saison-Rückblick, den uns alljährlich Ullstein, Sybex und die TV-Sendung »ran« präsentieren. Der Untertitel »95/96« der neuen Ausgabe von »Multimedia Bundesliga« täuscht allerdings ein wenig. Im Mittelpunkt steht nämlich der Rückblick auf die letztjährige Saison 94/95. Der ist mit ausführlichen Statistiken, fachkundigen Kommentaren und Videoclips zu jedem Spieltag aber um so ausführlicher.

Von der gerade ablaufenden Saison 95/96 sind lediglich alle Hinrunden-Ergebnisse drin – ohne jegliches Multimedia-Zierwerk. Immerhin kann der geneigte Anwender den weiteren Verlauf von Hand nachtragen. Eine echte Fundgrube ist die große Bundesliga-Datenbank, bei der sich alle Resultate und Spieler seit 1963 herausfiltern lassen.

Adrette Menüs, gesprochene Kommentare und tadellose Bedienung sorgen für einen professionellen Anstrich, der nur durch einige Tippfehler getrübt wird. Wer einen guten Bundesliga-Saisonrückblick auf CD-ROM sucht, kommt an »Multimedia Bundesliga« kaum vorbei.



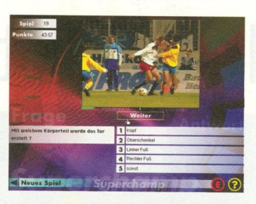
MULTIMEDIA-BUNDESLIGA 95/96
- Ullstein/Sybex
- Bundesliga-Saisonrückblick

ran-Tore

Der spielerische Nährwert dieses Toreratens ist so dürftig, daß wir bislang aus Barmherzigkeitsgründen von einem Test im regulären Spieleteil von PC Player abgesehen haben. Als Partyspaß fürs gesellige Chill-Out nach einer kleinen EM-Fete ist das einfache Quiz aber ganz passabel.

Abgefragt wird das Wissen um Teams und Tore der Bundesliga-Saison 94/95. Digitalisierte Videoclips von guter Bildqualität werden gezeigt. Klicken Sie die richtige Lösung besonders schnell an, gibt es drei Punkte. Legen Sie sich erst nach Anschauen des ganzen Videos fest, landet nur ein Punkt auf Ihrem Konto.

Spielt man alleine, fehlt die rechte Wettkampf-Stimmung. Außerdem läßt die Motivation nach, wenn die rund 200 Filmschnipsel alle mal gesehen wurden.



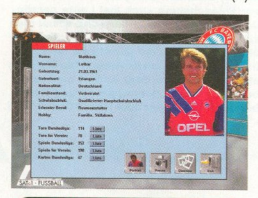
RAN-TORE
- Navigo
- Fußball-Quiz



Diverse Vereine 94/95

Zu sechs der 18 Bundesligisten produzierte »Sportronic« individuelle CD-ROMs. Hier ist der Rückblick auf die Saison 94/95 ganz auf den jeweiligen Club zugeschnitten. Zu Redaktionsschluß waren Versionen für »Bayern München«, »Borussia Dortmund«, »Borussia Mönchengladbach«, »1. FC Kaiserslautern«, »Schalke 04« und »Werder Bremen« erhältlich.

Portraitfotos einzelner Kicker mit biographischen Daten fehlen ebensowenig wie reichlich Tore; zu den meisten Spieltagen gibt es ein Video. Wer eine MPEG-Grafikkarte installiert hat, wird zudem mit verbesserter Videoqualität beglückt. Einige andere technische Aspekte verdienen eher eine gelbe Karte: ausufernde Wartezeiten und gräßliche Musik, die sich gottlob ausschalten läßt. (hl)



DIVERSE VEREINS-CDs
- Sportronic
- Teambezogener Bundesliga-Rückblick



Verwalten Sie die EM 96

DER PLANER

Wer mit wem im Viertelfinale? Der »EM-Planer« von PC Player plus verhindert Tabellenverdruß.



Die Lage wird ernst: Umsichtige Zeitgenossen bunkern bereits jetzt flüssige Grundnahrungsmittel, lassen das Wohnzimmersofa frisch aufpolstern und verdammen das soziale Umfeld zu kollektiven »La Ola«-Übungen. Der Juni naht und mit ihm unerbittlichen Schrittes die Fußball-Europameisterschaft in England. Für Feinde des runden Leders brechen schwere Zeiten an: Damit die EM nicht so schnell vorbei ist, wurde das Teilnehmerfeld der Finalrunde auf 16 Nationen aufgestockt.



Wenn Sie auf einen Teamnamen klicken, erscheint ein Mannschaftsfoto mit den wichtigsten Infos.

Der Spielplan

In der Vorrunde sind die 16 Nationalmannschaften auf vier Grüppchen verteilt, in denen jeder einmal gegen seine drei Divisionsgegner kickt. Für einen Sieg gibt es drei Punkte, für ein Remis nur einen Zähler. Die beiden ersten Teams jeder Vorrundentabelle qualifizieren sich für das Viertelfinale. Ab hier gilt das KO-System: Der Gewinner einer Partie kommt weiter, der Verlierer ist draußen.

Eines der größten Mysterien während der Vorrundenwochen ist der Spielplan ab dem Viertelfinale. Unterstellen wir mal, daß Deutschland in seiner Gruppe Erster oder Zweiter wird – gegen welche Gegner könnte Bertis Haufen dann im Viertelfinale spielen? Und ab wann ist ein Match gegen Gastgeber England möglich? Um solche existentiellen Fragen zu beantworten, haben wir in Zusammenarbeit mit »Fun Online« und »Magic Sport« einen EM-Tabellenverwalter entwickelt. Sie finden ihn diesen Monat auf der CD von PC Player plus.

Installation und Bedienung

Der EM-Planer benötigt Windows und acht MByte RAM. Wenn Sie Windows 95 benutzen, legen Sie einfach unsere CD ins Laufwerk, schließen die Schublade und warten ein paar Sekunden, bis das Autostart-Menü erscheint. Jetzt nur noch den Menüpunkt »EM-Planer« anklicken. Benutzer von Windows 3.1 starten den Datei-Manager und lassen sich hier den Inhalt ihres CD-Laufwerks anzeigen. Doppelklick auf »EMPLANER.EXE« und schon geht es los. Sobald das Programm installiert ist, rufen Sie es in Zukunft durch Doppelklick auf »EM.EXE« auf.

Nachdem wir uns ekstatisch zuckend den vibrierenden Rhythmen der Titelmusik hingegeben haben, statten wir zunächst dem Menüpunkt »Vorrunde« einen Besuch ab. Jetzt erscheint der Spielplan von Vorrundengruppe A. Visieren Sie die Pfeile am unteren Bildrand an, um zu den anderen Gruppen vorzublättern. Um ein Ergebnis einzugeben, klicken wir einfach auf die anfangs leeren Felder rund um die Doppelpunkte. Steuert man mit dem Mauszeiger einen Teamnamen an, erscheint ein Mannschaftsbild dieser Truppe. Um die aktuelle Tabelle dieser Gruppe zu sehen, gehen Sie naheliegenderweise auf »Tabelle«. Der gekrümmte Pfeil bringt uns schließlich ins Hauptmenü zurück. Ums Speichern müssen Sie sich nicht kümmern; alle Änderungen merkt sich das Programm automatisch. Wer die Verwaltung verlassen will, klickt den roten »Exit«-Knopf an.

Der Clou an der Sache: Basierend auf den eingetragenen Ergebnissen werden nicht nur die Tabellen, sondern auch die Viertelfinal-Paarungen errechnet. Gerade bei spannenden Modellen wie »Gegen wen kicken die Deutschen als nächstes?« kann man diverse »Was wäre, wenn...«-Szenarien durchprobieren.

Als kleinen Zusatz-Gag ermittelt das Programm Gruppen-übergreifend die torgefährlichsten Teams. Klicken Sie auf den Menüpunkt »Torliste«, um diese Wertung zu sehen. **(hl)**



Klicken, tippen, fertig: Die Resultate lassen sich beliebig verändern und werden automatisch gespeichert.



Nach den Vorrundentips unseres Redaktions-Rasenheizers Lenhardt würden die Viertelfinal-Paarungen so aussehen. Alle Angaben wie immer ohne Gewähr...

erobern?

entdecken?

Wie Sie es machen

bleibt Ihnen überlassen

Fordern Sie mal wieder Ihren Kopf heraus! Jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu:

Conquest of the New World

Entwickeln Sie Ihre eigene Strategie zur Entdeckung, Eroberung und Kolonialisierung von Amerika.

Und versuchen Sie sich an den Problemen und Gefahren, denen auch schon Cortez und Pizarro ausgesetzt waren. Vor Ihnen sind schon viele gescheitert - können Sie es schaffen?

Conquest of The New World™

Interplay

BY GAMERS. FOR GAMERS.™

CINEMATIC MULTIMEDIA™

Conquest of the New World

das Strategie-Spiel

Jetzt erhältlich für

PC CD-ROM.







DAS MASS ALLER SPIELE

Mit einem besonders detailliert gestalteten Testsystem bewertet PC Player die Spiele genauer als andere Zeitschriften. Lesen Sie, wo die Vorteile unsere Testsystems liegen.

Eigentlich ist es ganz einfach, einen PC-Player-Test zu lesen. Am Ende des Textes steht der Wertungskasten und in diesem finden Sie sehr groß einen bis fünf Sterne. Einer bedeutet »miserabel«, fünf »Sofort kaufen«. Wenn Sie mehr Informationen benötigen, genügt ein Blick, um Sie über Alternativ-Meinungen und Spezial-Tests aufzuklären. Genauere Erklärungen finden Sie auf der nächsten Seite.

Spiele werden von uns wie folgt getestet: Wenn ein Spiel in der Redaktion eintrifft, wird gemeinsam beschlossen, wer das Spiel eigentlich testet. Dieser **Haupttester** probiert das Programm sehr intensiv aus, schreibt den Text und in jedem Fall einen Meinungskasten. Bei größeren Spielen wird auch ein zweiter Tester hinzugezogen, der das Programm ähnlich intensiv prüft. Die anderen Kollegen schauen sich das Spiel auch an, allerdings wesentlich kürzer. Sie werden dabei vom Haupttester über die Vor- und Nachteile des Spiels informiert. Daraufhin vergeben sie ihre eigene Bewertung von einem bis fünf Sternen. Die Wertung des Haupttesters wird allerdings besonders groß herausgestellt und ist damit die offizielle »PC Player Wertung«.

Als Haupttester wird immer jemand bestimmt, der sich mit dem Genre gut auskennt und sich für diese Art von Spiel auch interessiert. In den Meinungen der Nebentester spiegelt sich auch deren Spielegeschmack wieder; ein durchschnittliches Strategiespiel wird von einem Nicht-Strategen eher mit weniger Sternen bedacht. Wenn sich alle Tester einig sind, ist das Programm für »jedermann« geeignet.

Das **Genre** und den **Anspruch** finden Sie gleich zu Beginn des Artikels bei der Überschrift. Dort steht beispielsweise »Actionspiel für Fortgeschrittene« oder »Adventure für Einsteiger«. Der Anspruch hat nichts mit der eigentlichen Spieltiefe zu tun, sondern sagt Ihnen, wieviele Vorkenntnisse in dem Genre Sie mitbringen sollten, um wirklich Spaß an dem Programm zu haben. Das hängt von der Schwierigkeit und von der Bedienung ab.

Gold und Platin lieb ich sehr...

Besonders gute Spiele erhalten von der gesamten Redaktion eine Auszeichnung. Der »Gold Player« wird für besonders gute Programme vergeben, die in ihrem Genre eine Spitzenposition einnehmen und eigentlich in jede gute Spielesammlung gehören. Der »Platin Player« bleibt den absoluten Traumspielen vorbehalten, die neue Maßstäbe für die gesamte Spieleindustrie setzen und in Ihrem Regal auf gar keinen Fall fehlen dürfen.

Die Zahl der Gold- und Platin-Player in einer Ausgabe wird nur durch die Produktqualität bestimmt.

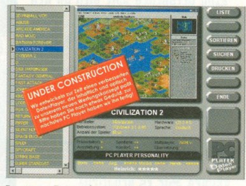




Gold- und Platin-Player gibt es nur für besonders empfehlenswerte Spiele.

Jetzt wird verglichen – wer ist besser?

Wenn Sie einen knallharten Vergleich zwischen unterschiedlichen Spielen suchen, haben Sie drei Möglichkeiten. Der **Im Vergleich**-Kasten gibt Ihnen bei langen Tests einen detaillierten Überblick zur direkten Konkurrenz. Der **Test-Index** vergleicht alle Spiele des Monats auf einer kompakten Seite und enthält auch die Spitzentitel der letzten Monate. Die Spiele werden im Index nach Qualität sortiert. Damit ist die Frage »Welches Spiel hält das PC Player-Team für besser?« eindeutig beantwortet. Zu guter Letzt gibt es noch unseren »Data Player«, ein Datenbankprogramm mit sämtlichen Spiele-Wertungen. Der Data Player ist demnächst auf unserer CD-ROM zu finden und wird auch zum Download in diversen Online-Diensten zur Verfügung gestellt. Bitte warten Sie dazu unsere Ankündigung im nächsten Monat ab.



Der neue Datenplayer vergleicht nach Ihren Sortier-Kriterien alle getesteten Spiele.

Das Kuriositäten-Kabinett des PC

Da Computerspiele in der Hardware immer wählerischer werden, haben wir am Ende eines Testberichts Platz für einen »Technik-Tip« gelassen. Hier finden Sie Informationen darüber, ob das Spiel eine bestimmte Art von 3D-Grafikkarte unterstützt oder gar benötigt, wieviel RAM Ihr PC haben sollte und welche Soundkarten besonders gut klingen. Da es aber Tausende von unterschiedlichen PC-Konfigurationen gibt, können wir Ihnen leider nicht garantieren, daß ein Spiel auf Ihrer Hardware läuft.

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle MS-DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«. Ob eine Übersetzung geplant ist, sehen Sie an der »Übersetzungs«-Wertung.

DIE HARDWARE

Weil alle PCs völlig verschieden sind, teilen wir die Hardware nicht nach Prozessoren, sondern nach Klassen ein.

① entspricht einem älteren 486-33 Modell
② entspricht einem 486-DX2 66 MHz
③ entspricht einem 486-DX4 100 MHz
④ entspricht einem Pentium 90 MHz
⑤ entspricht einem Pentium 133 MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerk werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben. Das Benchmark-Programm für die Hardware-Klassen wird es ab Juli 1996 kostenlos geben.

PC PLAYER TESTBERICHT

Hersteller: DMV Verlag | Hardware: ❶ ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem: MS-DOS,Windows 3.1 & 95 | Sprache: Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem), bis Acht (per Netzwerk)

Präsentation: ⊕⊕ Spieltiefe: ⊕⊕ Multiplayer: ⊕
Ausstattung: ⊕⊕ Komfort: ⊕⊕ Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★★★ HEINRICH: ★★★★★ MONIKA: ★★★★★ HENRIK: ★★★★★

BORIS SCHNEIDER:

DIE WERTUNG

In sechs Kritierien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

⊖⊖ sehr schlecht
⊖ schlecht
○ durchschnittlich
⊕ gut
⊕⊕ sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?
Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?
Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?
Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?
Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?
Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?
Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht v.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE PERSONALITY

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen auch PC Player Alternativen zur Gesamtwertung. Die stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Umgekehrt können andere Leser, die sich in dem Genre nicht auskennen, damit gar nichts anfangen; das wird durch Wertungen von anderen Testern ausgedrückt, die klein über der Hauptwertung gedruckt werden. Die Spezialgebiete unseres Testteams sind:

Boris Schneider: Technische Simulationen, Adventures
Jörg Langer: Strategiespiele, Rollenspiele
Monika Stoschek: Geschicklichkeitsspiele, Actionspiele
Heinrich Lenhardt: Sportspiele, Wirtschaftssimulationen
Henrik Fisch: 3D-Actionspiele, Denkspiele

FRAGEN UND ANTWORTEN ZUM NEUEN TESTSYSTEM

Die am häufigsten gestellten Fragen zu unserem Testsystem werden hier kompakt beantwortet.

Warum wertet Ihr nicht im Hunderter-System wie andere Zeitschriften?

Immer mehr Menschen kaufen sich einen PC, um damit zu spielen. Die Ansprüche sind dabei sehr unterschiedlich. Frau A möchte sich am Feierabend ein paar Stunden unterhalten lassen, Herr B hingegen steht auf knackige Flugsimulationen mit einem hundertseitigen Handbuch. Gleichzeitig ist auch das Spektrum der Spiele immer breiter geworden. Manche Programme enthalten absichtlich nur einfache und wenige Puzzles, weil es inzwischen eine Reihe von Spielekäufern gibt, denen dies gefällt.

Kurzum: **Mit einer einzigen Zahl kann man einem Spiel heutzutage nicht mehr gerecht werden.** Das 100er-System stammt aus dem Jahre 1985, als es im wesentlichen Actionspiele und Jump-and-Run-Programme gab. Damals war das System gut geeignet, weil sich die Spiele sehr ähnelten. In den Neunzigern hat sich die Situation gewandelt: Programme wie »Myst« und »7th Guest« sind Dauerbrenner in den Charts, obwohl die echten Spiele-Cracks sie für zu einfach halten.

* Jede Zeitschrift gibt eine andere Wertung. Wenn die 100er-Wertung richtig wäre, würden sich die Wertungen zumindest sehr ähneln. Unterschiede von bis zu 30 Punkten bei manchen Spielen sagen aber, daß hier keine objektive Zahl, sondern nur eine sehr subjektive Meinung vermittelt wird – und die sollte nicht mit ominösen »Prozenten« gemacht werden.

* Abwertungen sind an der Tagesordnung. Spiele werden nicht »schlechter«, nur weil sie »älter« werden. Neue Spiele sind aber meistens besser als ihre Vorgänger. So werden aus immer noch guten 80ern auf einmal 70er, um Platz für neue 80er zu schaffen. Welche Wertung ein Spiel nach einem Jahr wirklich hat, ist damit nicht mehr abzulesen.

* 50 war nie der Durchschnitt. Obwohl sich PC Player jahrelang bemüht hat, die komplette Bandbreite von 1 bis 100 auszunutzen, landeten durchschnittliche Spiele dann doch wieder im 70er-Bereich. Mit dem neuen System nutzen wir hingegen das Spektrum voll aus: Durchschnitt bedeutet wirklich »drei Sterne«. Nur gute und sehr gute Spiele kriegen auch die dafür vorgesehenen Bewertungen. Und die nicht so tollen Programme rutschen sofort unter den Durchschnitt – zählen Sie ruhig, wie oft wir diesen Monat nur einen Stern vergeben haben und wie oft andere Zeitschriften unter die magische 50 gegangen sind.

Es gibt zwar weiterhin eine Gesamt-Bewertung des Haupttesters, aber eben in einem System von einem bis fünf Sternen. Diese Gesamtwertung wird durch die Sterne der anderen Redakteure abgerundet.

Wieso bewertet Ihr nicht den Spielspaß?

Die Sterne-Wertung des Testers ist eine Spielspaß-Wertung. In sie fließt nur die Frage ein: »Wieviel Spaß macht mir dieses Spiel«. Die alte Prozent-Wertung war hingegen ein Gemisch aus Spielspaß und anderen Aspekten.

Wieso sagt Ihr nicht, mit welchen Soundstandards ein Spiel läuft?

Praktisch alle Spiele unterstützen heutzutage digitalen Sound auf Basis des Soundblasters und Musik im FM- und General-MIDI-Format. Dann gibt es noch Exoten wie Gravis Ultrasound oder General Synth, die von unseren Lesern und den Spieleprogrammierern kaum genutzt werden. Deswegen macht es wenig Sinn, im Testbericht zu wiederholen, was der Hersteller behauptet.

Wenn ein Produkt nur eingeschänkt mit den Standard-Karten läuft oder nur eine ganz bestimmte Art von Musik (beispielsweise CD-Audio) unterstützt, geben wir dies im »Technik-Tip« am Ende des Textes genau an.

Ich hätte gerne gewußt, ob ein Spiel einen Kopierschutz hat und wieviel Platz es auf Festplatte und CD belegt.

PC Player hat bei Diskettenspielen auf Kopierschutz und Handbuchabfragen hingewiesen; bei CD-ROM-Spielen ist dies nicht mehr notwendig. Wenn sich ein Spiel komplett auf eine Festplatte installieren läßt und dann ohne die CD auskommt, weisen wir im »Technik Tip« darauf hin. Dort finden Sie auch Angaben zur Festplatten-Belegung, wenn diese über das übliche Maß hinaus geht. Die meisten Spiele unterstützen aber inzwischen mehrere Installationsmodi von einem bis hundert Megabyte. Eine exakte Angabe der Bytes auf CD ist nicht sinnvoll, da immer mehr Spiele auf zwei und mehr CDs ausgeliefert werden, bei denen Daten teilweise doppelt vorhanden sind. Die Bytes der Audiotracks lassen sich zudem nicht vernünftig in die Berechnung einbeziehen.

Welche Auflösungen und Grafikkarten unterstützt das Spiel?

Eine tabellarische Auflösung nach dem Motto »VGA, SVGA, Truecolor« ist nicht mehr möglich, da immer mehr Spiele »krumme« Auflösungen zwischen den Standards unterstützen: 320 mal 400, 340 mal 260 oder 512 mal 320 werden immer häufiger von DOS oder Windows-Programmen genutzt. Manche Windows-Spiele erzeugen künstliche 320-mal-200-Modi, obwohl sie dazu SVGA benötigen. Andere laufen gar in jeder beliebigen Auflösung, da Sie die Fenstergröße beliebig einstellen können. Dann kommen in Kürze noch Spiele, die nur mit speziellen 3D-Grafikkarten funktionieren, das Chaos in einer Tabelle wäre also perfekt. Im »Technik Tip« am Ende eines Testberichtes wird in Spezialfällen in klaren Sätzen gesagt, welche Hardware und welche Auflösung unterstützt wird.

Wieviel kostet denn das Spiel?

Immer mehr Hersteller geben keine empfohlenen Verkaufspreise für ihr Spiel an. Die Preise schwanken bei einzelnen Spielen schon mal von 60 bis 120 Mark, je nach Händler. Bisher haben wir uns auf die Preisempfehlung des Herstellers gestützt. Ohne diese Empfehlung müßten wir schlicht und einfach schätzen oder raten. Zufrieden sind Sie damit bestimmt nicht, weil es in Ihrem Laden garantiert preiswerter oder sogar teurer wäre. Ist ein Spiel besonders günstig, weisen wir im Text extra darauf hin.

Das Klassensystem ist zu kompliziert, ich muß immer nachschlagen.

Eigentlich ist das Klassensystem sogar viel einfacher: Sie müssen sich nur einmal merken, in welche Klasse Ihr PC fällt, und sehen dann auf einen Blick, ob das Spiel bei Ihnen garnicht, mäßig oder gut läuft. Um Ihnen das noch einfacher zu machen, veröffentlichen wir in Kürze ein Benchmark-Programm, welches Ihren PC genau durchmißt und Ihnen sagt, in welche Klasse das Gerät fällt. **(bs)**

PC PLAYER INDEX MAI 1996

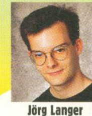
Auf der Index-Seite finden Sie nicht nur alle Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, sondern auch die besten Neuerscheinungen der letzten Monate.



Boris Schneider



Heinrich Lenhardt



Jörg Langer



Monika Stoschek



Henrik Fisch

Spiel	Genre	Boris Schneider	Heinrich Lenhardt	Jörg Langer	Monika Stoschek	Henrik Fisch	Seite
[Gold Player] Die Siedler 2	Strategie	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	54
[Gold Player] Earthsiege 2	Action/Strategie	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	62
A.T.F.	Simulation	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	70
Storm	Action	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	80
Worms: Reinforcements	Action/Strategie	★★★	★★	★★★	★★★	★★★★	108
Conquest of the New World	Strategie	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	100
Fugger II	Wirtschaftssimulation	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	96
Chronicles of the Sword	Adventure	★★	★★★	★★	★★★	★★★	82
Silent Thunder	Simulation	★★★	★★	★★	★★★	★★★	74
Battleground: Gettysburg	Taktikspiel	★★	★★	★★★★	★★	★★	106
Virtual Snooker	Sport/Simulation	★★★	★★★	★	★★★★	★	124
Gearheads	Denk/Strategiespiel	★★★	★★★	★★	★★	★★★	86
Speed Haste	Rennspiel	★★	★★	★★	★★	★★★	84
Rise and Rule of Ancient Empires	Strategie	★★	★★	★★	★★	★★★	98
Battleground: Ardennes	Taktikspiel	★★	★	★★★	★★	★★	104
Colony Wars 2492	Strategie	★★	★★	★★	★	★★★	94
Gender Wars	Action/Strategie	★★	★★	★★	★★	★★	93
Track Attack	Rennspiel	★★	★★	★	★★	★★	78
Defcon 5	Actionspiel	★★	★	★★	★★	★	112
Indiana Jones Desktop Adv.	Adventure	★	★★	★★	★	★★	68
Total Distortion	Adventure	★★	★★	★	★	★	92
Club & Country	Wirtschaftssimulation	★	★	★	★	★	116
Revolution X	Action	★	★	★	★	★	110

Die besten Spiele der letzten Monate:

Name	Genre	Boris Schneider	Heinrich Lenhardt	Jörg Langer	Monika Stoschek	Henrik Fisch	Test
[Platin Player] Civilization II	Strategie	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	5/96
[Gold Player] Fantasy General	Strategie	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	5/96
[Gold Player] Zork: Nemesis	Adventure	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	5/96
[Gold Player] Terra Nova	Action/Strategie	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	5/96
Abuse	Action	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	5/96
Bad Mojo	Adventure	★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★★	5/96
Return of Arcade	Geschicklichkeit	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	5/96
Deep Space 9: Harbinger	Adventure	★★★★	★★★	★★	★★★	★★★★	5/96
Spycraft	Adventure	★★★★	★★★★	★★★	★★	★★★	5/96
Strike Base	Action/Strategie	★★★	★★	★★	★★★	★★	5/96
Silent Hunter	Simulation	★★	★★★	★★★	★★	★★	5/96
Arcade America	Geschicklichkeit	★★	★★★	★★	★★★	★★	5/96
Cyberia 2	Action/Adventure	★★	★★★	★★	★★★	★★	5/96
Space Bucks	Wirtschaftssimulation	★★	★★	★★	★★★	★★★	5/96
PGA European Tour	Sportspiel	★★★	★★★★	★★	★	★★	5/96
Spud!	Adventure	★★	★★	★★	★★★	★★★	5/96
Lode Runner Online	Geschicklichkeit	★★★	★★★	★★	★★	★	5/96
Ripper	Adventure	★★	★★★	★★	★★	★★	5/96
Batman Forever	Action	★★	★★	★★	★★	★★	5/96
Kingdom o'Magic	Adventure	★	★★	★★	★★★	★★	5/96

GOLD PLAYER

Zwei menschliche Spieler müssen sich mit je einer Bildschirmhälfte zufrieden geben.

Sie siedeln wieder: Kein anders Programm

Aufbau-Strategie für Fortgeschrittene

DIE SIEDLER 2

Was ist klein, niedlich und wuselt zu Hunderten herum? Blue Bytes Siedler, die im zweiten Teil des Erfolgstitels noch fleißiger zu Werke gehen.

Erst auf dem Amiga, dann auf PCs begeisterte ein eigenartiges Konzept die deutschen Computerspieler: Kleine Pixelfiguren liefen herum, bauten Gebäude und schleppten Materialien von A nach B. Das war tatsächlich alles – es gab keine Missionen, Kämpfe waren relativ unwichtig, das Siedeln somit reiner Selbstzweck. Und trotzdem kamen Aufbau-Fans kaum noch von dem Programm los, das insgesamt stolze 215 000 mal über den Ladentisch wanderte.

Der Nachfolger »Siedler 2« erfindet das Rad nicht neu, bietet aber viele Verbesserungen. Nach dem Kentern eines römischen Handelsschiffs vor einer unbekannten Insel beginnt die Besatzung damit, sich eine neue Heimat zu schaffen. Aus dem Nichts entstehen Straßen und Gebäude schießen in die Höhe. Jäger sorgen für Nahrung, Gelehrte spüren Erzvorkommen auf, die in Minen gefördert und in Schlossereien zu Werkzeugen umgewandelt werden. Schließlich entdecken Kundschafter ein seltsam geformtes Tor, das zu einem weiteren Eiland führt. Im Gegensatz zum Vorgänger haben Sie bei Teil 2 eine feste Aufgabe. Durch zehn aufeinanderfolgende Szenarios in zwei unterschiedlichen Terrains (Gras- und Ödland) führt der steinige Weg zurück nach Rom.

Wer aufgrund der sehenswerten Grafik und den vielen kleinen Figuren ein Spiel wie »Warcraft 2« erwartet, liegt völlig falsch: Der Aufbau einer funktionierenden Wirtschaft steht im Vordergrund. Vom Hauptquartier aus verlegen Sie Wege, die immer von einer Flagge zur anderen führen. Zwischen beide Fahnen plaziert sich kurz darauf ein Träger, dessen armseliger Daseinszweck darin besteht, Güter vom einen zum nächsten Fähnchen zu schleppen. Das hört sich schrecklich umständlich an, aber schließlich steht an jedem Abschnitt des bald sehr umfangreichen Wegenetzes einer seiner Kollegen. An den Flaggen gabelt sich die Straße und führt meist zu einem Gebäude. Die hier produzierten Waren werden von den Trägern zu weiterverarbeitenden Betrieben transportiert, oder im Hauptquartier eingelagert.

Der Bildschirm wirkt aufgeräumter als bei Siedler 1, der gezeigte Kartenausschnitt ist größer. Komplett neu gezeichnet wurden



Unsere Angriffe lösen eine wahre Völkerwanderung beim Gegnervolk aus. (800 x 600)



HENRIK FISCH ★★★★

Auf dem C64 gab es »Little Computer People Project«. Bei diesem schaute man stundenlang einem imaginären Computer-Bewohner zu, und erfreute sich an seinen putzigen Tätigkeiten. Die Siedler erinnern mich genau daran. Hunderte kleiner Bewohner tragen emsig Holz und Steine hin und her, bauen Häuser und füllen das Computerdorf mit Leben. Ich hätte mir in dieser Fortsetzung allerdings etwas mehr Unterstützung gewünscht, wenn etwas im Argen liegt. So landet man während der ersten Gehversuche öfter mal in einer Sackgasse. Die Idee mit dem Dunklerwerden der stark frequentierten Straßen ist gut - aber wieso werden sie nicht wieder hell, wenn die Staus beseitigt sind? Ebenfalls nichts für Ungeduldige ist die Vielzahl der Icons, welche Vorräte, Berufsklassen und Einstelloptionen symbolisieren. Wenn Sie sich die nötige Eingewöhnungszeit nehmen, ist Siedler 2 aber ein tolles Spiel. Kenner des ersten Teils werden es auf jeden Fall vorbehaltlos ins Herz schließen.



bietet einen vergleichbaren Wuselfaktor. (1024 x 768)



Unsere »Neptun« sucht auf hoher See nach weiteren Inseln. (800 x 600)



Während die Kollegen schuften, geben sich drei untätige Träger ihren Vergnügungen hin: Zeitungslektüre, Kaugummikauen und Seilhüpfen. Der Müller ruht sich derweilen etwas aus...

sämtliche Grafiken. Stellen Sie sich die Bildschirmfotos bewegt vor, mit schmauchenden Schornsteinen, hoppelnden Hasen und zappelnden Zweigen. Die Miniaturwelt wirkt so lebendig, daß schon das bloße Zuschauen Spaß macht. Auch jeder einzelne Arbeitsschritt der theoretisch bis zu 64 000 Untertanen ist als herzige Pixelanimation zu sehen. Wird etwa der Baubefehl für ein Gehöft gegeben, marschiert erstmal ein Arbeiter zu der gewünschten Stelle und planiert das Gelände. Sodann werden Steine und Bretter als Baumaterial herangeschafft, der Hof wächst stückweise in die Höhe. Sobald er fertig ist, bekommt ein Arbeitsloser im Hauptquartier eine Sense in die Hand gedrückt. Er wandert zum Hof, bringt seine Saat aus und darf wenige Spielminuten später die erste Ernte einbringen. Das Korn wird in Säcke abgefüllt und vor die Tür gestellt. Der benachbarte Träger hört sofort mit dem Seilspringen auf (vielleicht döst er auch gerade, oder liest Zeitung) und schleppt das Korn zum nächsten Wegabschnitt.

Wo die Fracht schließlich landet, ob in einer Mühle, Schweinezucht, Brauerei oder im nächsten Lagerhaus, ist allerdings ungewiß. Sie können Ihre kleinen Siedler nur indirekt steuern, also nicht einfach den Sack Getreide per Hand irgendwo hin packen. Stattdessen sind die Bedarfslage, das Wegenetz, die Position der Gebäude, die Rohstoffverteilung sowie die eingestellten Transportprioritäten entscheidend. Der Spieler hat die fordernde Aufgabe, durch kluge Planung einen möglichst reibungslosen Ablauf zu garantieren – es bringt herzlich wenig, wenn Rohstofflieferant und Empfänger meilenweit auseinander liegen.

Zu den Neuigkeiten von Siedler 2 gehört ein stark verbessertes Interface. Mußte man bislang jedes einzelne Straßenstück von Hand in die Landschaft setzen, genügt jetzt das Bestimmen von Anfangs- und Endpunkt. Wer möchte, kann natürlich immer noch manuell ans Werk gehen, um etwa eine Steigung zu umgehen. Jedes Infofenster hat einen Hilfsknopf, der nähere Informationen zum gezeigten Gebäude oder

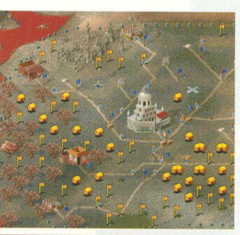


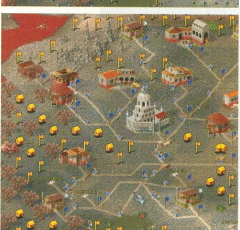
Die vier Völker: Oben sehen Sie Numider (links) und Japaner, unten Römer (links) und Wikinger.

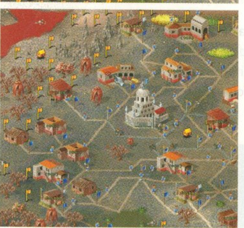


Status verrät. Besonders nützlich ist die Einblendung von Gebäudename und Produktivitätsgrad direkt in die Spielgrafik. So läßt sich sofort erkennen, wenn etwas im Argen liegt. Problembeschreibungen gibt es jedoch nicht, obwohl ein elektronischer Briefkasten Meldungen über fertige Bauten und ähnliches speichert. Komfortabel ist dagegen die Fenstertechnik nach dem Windows-Prinzip. So darf man ein Beobachtungsfenster zuschalten, vergrößern oder bis auf die Titelzeile verkleinern. Auf Tastendruck wird der gesamte Bildschirmbereich vergrößert.

Konnte man bei Siedler 1 nur ein wenig mit Booten herumfahren, schickt man nun per Werft und Hafen große Schiffe los. Diese klären, ebenfalls nur indirekt gesteuert, die umliegenden Seegebiete auf. Haben Sie eine lauschige Insel gefunden, dürfen Sie dort eine Kolonie gründen, welche natürlich zu Beginn auf Lieferungen aus der Heimat angewiesen ist. Mehrere neue Gebäude sind zur gewohnten Auswahl hinzugekommen, etwa Brunnen, Goldprägestätten und Eselszuchten. Packesel können im Gegensatz zu normalen Trägern mehrere Vorräte auf einmal von Flagge zu Flagge befördern, was das Verkehrschaos merklich entlastet. War beim Vorgänger die gesamte Karte von Beginn an sichtbar, muß sie nun von Spähtürmen und Scouts aufgeklärt werden. Wie gehabt, breitet man sich durch den Bau sogenannter Militärgebäude (Baracken, Wachstuben, Türme und Festungen) aus. Sobald eines fertig und die Besatzung eingezogen







Neben einem Lavasee entsteht eine Siedlung. Dabei werden die möglichen Bauplätze (gelbe Haussymbole) schnell rar.



Tagebucheintragungen, die zusätzlich vorgelesen werden, lockern das Geschehen auf.



Gleich vier Festungen schützen unsere Goldbergwerke. (800 x 600)

ist, vergrößert sich der kontrollierte Bereich – und nur in diesem dürfen Wege und Häuser gebaut werden. Je größer die Garnison, desto mehr Truppen passen hinein, was direkt die Verteidigungskraft beeinflußt. Übrigens braucht man neben Waffen und Schildern auch Bier zur Rekrutierung neuer Soldaten – selbst in der Siedlerwelt scheint die Wehrdienstverweigerer-Quote in die Höhe geschnellt zu sein...

Über kurz oder lang wird man auf konkurrierende Völkchen treffen. Nubier, Japaner und Wikinger bauen nicht nur völlig anders gestylte Gebäude, auch ihre Soldaten sehen unterschiedlich aus. Die Absichten sind aber dieselben: Land erobern, eine funktionierende Logistik einrichten und irgendwann die neidische Konkurrenz ins Meer drängen. Wichtig ist bei solchen Hegemoniegelüsten vor allem die Goldproduktion: Mittels Münzen werden



IM VERGLEICH

	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Wertung
Colonization	○	⊕⊕	⊕	⊕	nicht v.	★★★★
SIEDLER 2	⊕	⊕	⊕	⊕	○	★★★★
A4 Networks	○	⊕	○	○	nicht v.	★★★

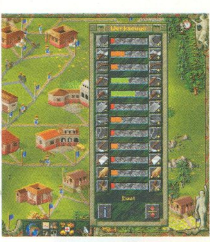
Auch Colonization betont das Verschieben von Rohstoffen und Einteilen der Bevölkerung in Berufe. Zusätzlich bietet es Civilization-kompatible Strategie, viel Diplomatie und ein vorbildliches Handbuch, alles vor dem Hintergrund der Besiedlung Amerikas. Das Wirtschaftsspiel A4 Networks befolgt ein ähnliches Transportwege-Konzept wie Siedler 2: Güter werden auf Straßen und Schienen befördert, die meist überlastet sind. Statt Hütten und Minen baut man freilich Freizeitparks und Bushaltestellen.

JÖRG LANGER ★★★★

Für die Siedler müßte man fast ein eigenes Genre erfinden, denn so ganz paßt es weder zu den globalen Strategiespielen á la »Civilization 2«, noch zu Schienenstrang-Kost der Marke »A4 Networks«. Die Mischung aus Wuselfaktor 10 und komplexer Logistik ist einfach einzigartig. Bei aller Niedlichkeit stört mich die indirekte Steuerung. Ich würde meine Soldaten und Schiffe gerne gezielt bewegen.

Die Kampagnen - die eigentlich »Missionen« heißen müßten - kommen mir jedoch sehr entgegen: Endlich ist das Herumsiedeln kein Selbstzweck mehr, sondern dient einem großen Gesamtziel. Vorgefertigte Karten geben interessante Probleme auf, Meeresgebiete und Schneegebirge müssen überwunden werden. Die vier Völker unterscheiden sich grafisch beträchtlich, nur die sich anbietende Diplomatie wurde nicht im geringsten ausgeschöpft.

Siedler 2 ist für Planexperten ebenso geeignet, wie für den geduldigen Gelegenheitsspieler - es gibt kein konstruktiveres, friedlicheres Strategiespiel. Die Kampfanimationen sind herzerweichend süß geraten; Zivilgebäude brennen zwar nieder, doch verletzt wird dabei niemand. Ein Fest für Fans des Aufbau-Genres!



Dank der Fenstertechnik kann man komfortabel Bestand und Produktion vergleichen. (640 x 480)

matte Rekruten über drei Stufen bis zum gefährlichen General befördert. Anstatt die Soldaten an beliebige Stellen der Karte zu schicken, kann man nur gegnerische Militärgebäude angreifen. Deren Besatzung kommt vor die Tür und stellt sich putzigen Einzelgefechten. Gewinnen die Angreifer, besetzen sie die umkämpfte Baracke, wodurch sich die Grenze zwischen beiden Ländern verschiebt. Zivilgebäude, die dadurch plötzlich im Niemandsland oder beim Gegner stehen, werden von ihren Bewohnern angezündet und aufgegeben. Netterweise eilen sich im Verteidigungsfall die Garnisonen gegenseitig zu Hilfe. Dabei werden sie von stationären Katapulten unterstützt.

In den zehn Kampagnen-Szenarios erhält der Spieler durch Tagebuch-Einblendungen immer wieder Hinweise und kleine Aufgaben. So wird ein Wikinger gefunden, der uns die hohe Kunst des Schiffbaus beibringt, oder es gibt Gerüchte über eine Insel mit reichen Goldvorkommen. Wer möchte, kann aber auch einzelne Szenarios auf 18 vorgefertigten Karten spielen, mit bis zu sechs Konkurrenten. Ein menschlicher Gegner darf mitmachen, per Split-Screen und eigener Maus. Bei den Einzelszenarios stellt man ein, ob die Karte von Beginn an sichtbar ist, und welche Bündnisse bestehen: keine, innerhalb eines Volks (es können durchaus drei römische Staaten mitmachen) oder Computer gegen Menschen. Durch Angreifen verliert man Verbündete, neue Pakte lassen sich nicht schließen.

Technik-Tip: Die drei gängigen Super-VGA-Auflösungen (640 x 480 bis 1024 x 768) stehen zur Wahl; allerdings bleiben sämtliche Anzeigen und Icons im selben Format und wirken dadurch ab 800 mal 600 Pixeln etwas zu klein. Im Spiel darf man zwischen General-Midi- und Audio-Stücken wählen. Für den Betrieb einer zweiten Maus brauchen Sie gegebenenfalls einen Adapter, damit der kleine Maus-Stecker an die breite zweite serielle Schnittstelle paßt. Siedler 2 benötigt 7 MByte XMS-Speicher; auf einem 8 MByte-System dürfen keine Diskcache-Programme geladen werden. Notfalls können Sie das Spiel bei weniger freiem RAM ohne jeden Sound starten. (la)

SIEDLER 2

Hersteller: Blue Byte | **Hardware:** ❶②③④⑤
Betriebssystem: MS-DOS | **Sprache:** Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (an einem PC, mit zwei Mäusen)

Präsentation: ⊕ **Spieltiefe:** ⊕ **Multiplayer:** ○
Ausstattung: ⊕ **Komfort:** ⊕ **Übersetzung:** nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ **HEINRICH:** ★★★★ **MONIKA:** ★★★★ **HENRIK:** ★★★★

JÖRG LANGER: ★★★★

Thomas Häuser im Gespräch

INTERVIEW MIT EINEM SIEDLER

Eines der hierzulande beliebtesten Aufbauspiele hat Nachwuchs bekommen. Wir sprachen mit Siedler-2-Chef Thomas Häuser.

Seit 1988 ist er bei Blue Byte, arbeitete an zahlreichen Programmen wie der Tennissimulation »Great Courts« und dem Taktikklassiker »Battle Isle«. Thomas Häuser entwickelte nicht nur Amiga- und PC-Spiele, sondern programmierte auch für den Macintosh und Super Nintendo. Den Mega-Erfolg »Die Siedler« hat er als Tester mitgestaltet und privat intensiv gespielt. Beim Nachfolger hatte er das Zepter in der Hand – Jörg Langer interviewte den Projektleiter von »Siedler 2«.

PC PLAYER: Weshalb waren »Die Siedler« so erfolgreich?

THOMAS HÄUSER: Weil das Spielprinzip überzeugt: Es ist einfach, trotzdem haben die eigentlich sehr begrenzten Aktionen langfristige Folgen. Die Verbindung aus strategischem Aufbauen und Zuschauen hat die Leute gereizt.

> »Ich denke nicht an den deutschen Markt«

PC PLAYER: Ist es spezifisch »deutsch«, so ein Aufbauspiel zu mögen?

THOMAS HÄUSER: Ganz ehrlich, ich denke nicht darüber nach, ob ich jetzt ein Spiel für Deutschland entwickle. Wir machen Spiele für uns selbst, lassen uns von Produkten inspirieren. Blue Byte arbeitet international, ich denke nicht an den deutschen Markt.

PC PLAYER: Wieso dauerte es damals solange, bis Siedler 1 vom Amiga auf PC umgesetzt wurde?

THOMAS HÄUSER: Der Amiga-Source-Code war absolut undokumentiert. Zur Umsetzung hat man sich ein Team gesucht, das einen Compiler für den Assembler-Code des Amigas geschrieben hat. Damit wurde der Amiga-Quelltext dann zu PC-Assembler-Code compiliert und anschließend assembliert. Das war natürlich sehr komplex und fehleranfällig.

PC PLAYER: Gibt es wesentliche Unterschiede zwischen der Spieleentwicklung auf Amigas und PCs?

THOMAS HÄUSER: Auf PCs hat man relativ viel Speicher und kann Dinge tun, von denen man früher nur geträumt hat. Also kann ich heute auch Spiele machen, die vorher einfach nicht möglich gewesen wären.

PC PLAYER: Fehlt beim PC nicht das Optimieren, das Freischaufeln letzter Ressourcen?

THOMAS HÄUSER: Nein, denn das diente ja nur dazu, die Spiele besser zu machen. Wenn ich auf dem PC ein Ballerspiel haben möchte, kümmere ich mich natürlich auch um jeden einzelnen Frame. Aber bei meinen momentanen Spielen ist sowas nicht nötig.

PC PLAYER: Ich schätze, in Siedler 2 sind viele Vorschläge von Spielerseite eingeflossen.

THOMAS HÄUSER: Ja, klar. Aber wir spielen unsere Produkte auch gerne selbst. Wenn wir merken, daß jemand Probleme mit irgend etwas hat, versuchen wir natürlich, das besser zu machen.

PC PLAYER: Ist Siedler 2 eigentlich das, was es mal werden sollte?

THOMAS HÄUSER: (lacht) Naja, am Anfang hatten wir einiges anders konzipiert. Es war viel mehr Story drin, aber das haben wir dann zurückgeschraubt. Jeder spielt anders – wenn Du am Anfang zwei Sägewerke baust statt eines, läuft das Spiel bereits komplett anders ab. Deshalb kann man keine allzu festen Bahnen vorgeben und zum Beispiel sagen, daß nach zwanzig Minuten ein bestimmter Event passiert.

PC PLAYER: Gerade bei den Römern als Spielervolk wären doch detailliertere Kämpfe denkbar gewesen.

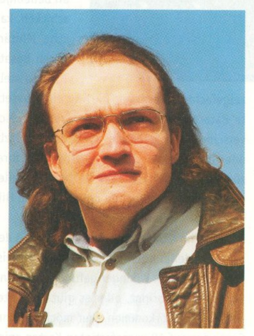
THOMAS HÄUSER: Ich bin nicht sicher, ob das mit dem Spielprinzip in Einklang zu bringen wäre. Wir haben ja auch keine Wagen, die sich frei in der Landschaft bewegen. Wenn wir erlauben würden, daß man Soldaten wirklich frei steuert, hätte das ein elementares Grundprinzip verletzt, an das die ganzen Träger-Systeme geknüpft sind.

PC PLAYER: Momentan gibt es weder Netzwerk- noch Nullmodem-Option. Ist ein Update geplant?

THOMAS HÄUSER: Wir überlegen noch, wie groß der Aufwand wäre, und ob es technisch überhaupt möglich ist. Bei Siedler müssen enorme Mengen an Daten hin- und hergeschaufelt werden, wenn man 2000 Leute durch die Gegend laufen läßt.

PC PLAYER: Denkt Ihr über eine Daten-CD nach?

THOMAS HÄUSER: Ja. Wir spielen jetzt selbst fleißig Siedler 2, und was uns dabei einfällt, kommt in diese CD. Die Daten-CD wird auf jeden Fall noch dieses Jahr erscheinen.



Thomas Häuser ist trotz seiner 25 Jahre ein alter Hase im Softwaregeschäft.

> »Wir arbeiten ja nicht mehr im Keller«

PC PLAYER: Kann eine deutsche Software-Firma auf dem internationalen Markt konkurrieren?

THOMAS HÄUSER: Blue Byte hat mittlerweile ein Büro in den Staaten, wir machen Spiele, die Welt-Niveau haben. Klar, wir haben nicht die Entwicklungsabteilung von Electronic Arts oder Origin, und können nicht kurz mal 15 Millionen Mark verpulvern. Aber obwohl wir dieses Budget nicht haben, bringen wir anständige Spiele auf den Markt. Wir arbeiten ja nicht mehr im Keller. Es gibt verschiedene Projektgruppen, und die sitzen meistens in einem Raum. Wenn es da Probleme gibt, klärt man das in der Regel sofort, ohne große Meetings.

PC PLAYER: Wie sah Dein persönlicher Arbeitstag in der Endphase von Siedler 2 aus?

THOMAS HÄUSER: Ich kam gegen acht oder neun ins Büro und blieb nachts bis ein Uhr. Das war recht stressig. Wir hatten zwar Unterstützung durch andere Leute von Blue Byte, die dann zum Beispiel das Installationsprogramm gemacht haben. Aber der Grundstamm blieb natürlich der gleiche. Es kann auch nachträglich gar kein Programmierer dazukommen, um irgendwelche internen Routinen beizusteuern. Bis man sich da

eingerarbeitet hätte, würden mehrere Wochen vergehen.

PC PLAYER: Wie groß war denn der eigentliche Grundstamm?

THOMAS HÄUSER: Drei Leute, zum Schluß kamen dann Grafiker, Level-Designer und Tester dazu. Da kamen wir dann auf etwa zwölf Leute.

PC PLAYER: Und Dein Job war es, das ganze zusammenzuhalten.

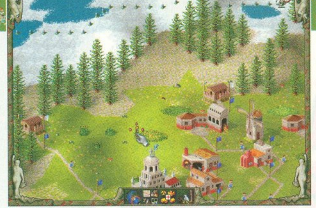
THOMAS HÄUSER: Ja. Wenn man kein Ziel vor Augen hat, kann man so ein Projekt nicht zu Ende bringen. Man würde viel Zeit mit Dingen verschwenden, die nichts bringen. Deswegen muß man am Anfang sehr genau wissen, wie man arbeiten wird. Sonst fangen die Grafiker an, irgendwelche Bilder zu rendern, die man nicht mehr braucht, und solche Dinge.

PC PLAYER: Ist etwas dran an dem Klischee, daß deutsche Programmierer oft ziemliche Eigenbrötler sind?

THOMAS HÄUSER: Das mag schon sein. Vielleicht fehlt es uns an Leuten, die das in die richtige Bahn lenken. Ich denke schon, daß es in Deutschland kreatives Potential gibt, das sich aber teilweise einfach vergeudet. Es fehlt wohl diese Zwischenschicht, die die Kreativität der Leute mit dem Wirtschaftlichen verbindet.

PC PLAYER: Würdest Du deswegen den Spielemarkt in Deutschland als weniger professionell bezeichnen?

THOMAS HÄUSER: Im internationalen Vergleich gibt es wenige deutsche Produkte, die mithalten können.



War der Wegebau bei Siedler 1 noch sehr umständlich, bestimmt man im zweiten Teil einfach Anfangs- und Endpunkt.

PC PLAYER: Hast Du irgendwelche Vorbilder bei ausländischen Entwicklern?

THOMAS HÄUSER: Nein. Ich mag die japanischen Konsolenspiele sehr, mir gefällt der Perfektionismus daran. An sowas orientiert man sich, man spielt es ja privat. Aber ich halte mich an niemandem persönlich fest. Ich spiele gerne Strategiespiele, zum Beispiel Warcraft oder den Advanced Military Simulator für Saturn. Auch Battle Isle habe ich sehr gemocht.

PC PLAYER: Was hältst Du von Battle Isle 3?

THOMAS HÄUSER: Ich meine, man hätte mehr daraus machen können.

PC PLAYER: Manche sagen, daß nur das Spiel selbst entscheidend sei, nicht die Präsentation. Würde Siedler 2 mit Klötzchen-Grafik funktionieren?

THOMAS HÄUSER: Nein, auf keinen Fall. Siedler 2 lebt davon, daß man Sachen beobachtet, also ist die Grafik sehr wichtig. Aber wir machen bei Blue Byte keine Interactive Movies, das Spiel steht schon im Vordergrund.

PC PLAYER: Was kann man eigentlich mit dem Spieledesign hierzulande verdienen – fährst Du einen Ferrari?

THOMAS HÄUSER: Schön wär's. Ich fahre ein Auto, hab' ein Motorrad, und kann meine Wohnung bezahlen. Ich lebe nicht schlecht.

PC PLAYER: »Nicht schlecht« ist aber nicht dasselbe wie »sehr gut«. Du machst doch ziemlich erfolgreiche Programme, und wenn ich da etwa an Chris Roberts denke...

THOMAS HÄUSER: Ich kann nur von meiner persönlichen Warte aus sprechen, ich bin zufrieden. Der Spaß, den ich hier mit den Leuten bei Blue Byte habe – ich weiß nicht, ob den Chris Roberts mit seinem Riesenteam hat.

PC PLAYER: Hast Du etwas davon, wenn sich Siedler 2 gut verkauft?

THOMAS HÄUSER: Ja, es gibt eine Erfolgsbeteiligung.

PC PLAYER: Und was machst Du als nächstes?

THOMAS HÄUSER: Erstmal Urlaub. Das Motorrad aus dem Keller holen. »Toy Story« angucken. Dann kommt die Daten-CD für Siedler 2. Über das nächste große Projekt denke ich zur Zeit noch nicht nach. (la)

Insider-Tips zu Siedler 2

VON MÄUSEN UND SIEDLERN

Direkt von Blue Byte stammen die folgenden Tips für angehende Landesväter.

Obwohl man bei »Siedler 2« einfach drauflos spielen kann, fällt das Dörfergründen mit etwas Planung und Know-how wesentlich leichter. Die folgenden Tips konnten wir den Programmierern des Aufbau-Schmankerls trotz ihres Ruhebedarfs direkt nach Projektende abtrotzen.

Allgemeines & Ernährung

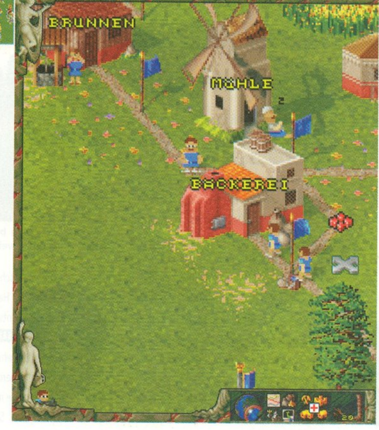
Vergrößern Sie Ihr Gebiet so schnell wie möglich, indem Sie während des Aufbaus immer wieder Baracken und Wachhütten an die Grenzen setzen. Unbekannte Regionen sollten Sie mit Scouts aufklären, die Spähtürme hingegen dazu verwenden, über Seegebiete und Berge zu schauen. Dies hat den Sinn, den Gegnern hochwertige Gebiete vor der Nase wegzuschnappen, vor allem die Gebirge: Hier schon frühzeitig Gelehrte nach Bodenschätzen suchen lassen! Übrigens: In der Nähe von Moor- und Sumpflandschaften sind Wasservorkommen garantiert.

Bauen Sie zu Beginn des Spiels einige Fischerhütten, um die Versorung zu sichern. Ein Jäger macht sich anfangs ebenfalls bezahlt (Sie sparen sich so zunächst die Schweinezucht), wird aber bald arbeitslos. Wild entsteht zwar in Abhängigkeit der vorhandenen Bäume neu, doch benötigt man schon einen riesigen Wald, um gezielte »Wildpflege« zu betreiben. Je mehr unterschiedliche Nahrungsmittel (Fische, Brot, Schinken) zur Verfügung stehen, desto effizienter werden die Bergwerke versorgt. Bauern benötigen sehr viel Platz für ihre Felder, also legen Sie den Hof nicht an Hindernisse an (etwa andere Häuser). Ist der Platz sehr knapp, helfen Holzfäller und Steinmetze bei der Flurbereinigung. Außerdem sollte man in diesem Fall auf die Kombination Brunnen/Schweinezucht/Bauernhof erstmal verzichten und das Getreide statt dessen in Mühlen und Bäckereien verarbeiten. Für die hundertprozentige Belieferung einer Mühle werden zwei Bauernhöfe benötigt.

Produzieren will gelernt sein

Immer für ausreichend Holz sorgen – Holzfäller, Förster und Sägewerk sollten nahe beisammen sein. Bauen Sie früh eine Schlosserei, stoppen Sie aber die Produktion neuer Werkzeuge. Wenn Sie dann welche benötigen (beispielsweise eine Sense für einen neuen Bauern), lassen Sie nur diesen speziellen Typ herstellen (Balken auf 100 Prozent setzen, alle anderen auf Null). In Produktionsketten mit vielen Zwischenschritten (Getreideverarbeitung, Erzförderung) sollte man eigene »Unternehmensbereiche« gründen: Bilden Sie eine Fertigungsstraße (zum Beispiel vom Kohle- und Eisenbergwerk zur Schmelzanlage und weiter zur Schmiede), an deren Ende ein Lager steht. So wird das Wegenetz erheblich weniger belastet, besonders vor dem Hauptquartier.

Spielen Sie am besten mit eingeschalteter Wirkungsgrad-Anzeige (Taste »s«). So sehen Sie frühzeitig, welche Gebäude nur wenig oder gar nichts produzieren. In diesem Fall nachprüfen, ob grundsätzlich Rohstoffe fehlen oder diese nur zu selten angeliefert werden. Gibt es Engpässe im Wegenetz? Sind genug Packesel da, um die Hauptstraßen zu entlasten? Hat man mit Hilfe der Statistiken und Vergleichsfenster die Ursache herausgefunden, kann man neue Zulieferbetriebe oder Parallelstraßen bauen, oder aber die Lieferpriorität verändern. Zeigt ein Bergwerk trotz ausreichender Nahrungsversorgung längere Zeit null Prozent an, sind die Vorkommen erschöpft. Diese Mine können Sie somit beruhigt abreißen.



Je dunkler die Wege, desto stärker ihre Auslastung. Wird Abhilfe geschaffen, bleiben sie trotzdem dauerhaft dunkel. Wen das stört, reißt den Weg einfach ein und baut ihn neu.

Abteilung Verkehrschaos

Grundsätzlich so viele Flaggen wie möglich setzen und Wege in kleine Einzelabschnitte aufteilen. Parallele Straßen mit Querverbindungen helfen ebenfalls. Einzige Ausnahme: Straßen, die nur Militärgebäude erreichen, sollten nicht unterteilt werden. Es versteht sich von selbst, daß man Steigungen nach Möglichkeit vermeidet. Denken Sie auch daran, mittels Booten Wasserstraßen einzurichten. Stehen zu Beginn keine Esel zur Verfügung, sollte schnell ein Bauernhof, ein Brunnen sowie eine Eselzucht gebaut werden (Getreideverteilung notfalls ändern, damit der Zuchtbetrieb auch beliefert wird!).

Will man bestimmte Güter von einem Lager oder Hafen zum anderen schaffen, setzt man ihre Transportpriorität an oberste Stelle und läßt sie »auslagern«. Auf Karten mit mehreren Inseln zügig ein Schiff auf Entdeckungsreise schicken, aber nicht sofort eine Kolonie gründen lassen. Statt dessen immer wieder in eine Himmelsrichtung entsenden, um die Ausbreitung besser planen zu können. Neue Kolonien sollten prinzipell nur auf den größeren Inseln errichtet werden. Zum schleunigen Aufbau einer florierenden Kolonie wird vorübergehend der Transport von Baumaterial auf die Häfen konzentriert – sperren Sie die Annahme der entsprechenden Güter bei allen anderen Lagern.

Die Kunst der indirekten Kriegsführung

Schon in der Anfangsphase möglichst viele Soldaten aus dem Hauptquartier aussperren – in Lagern erhalten sie keinerlei Beförderungen! Damit die Goldmünzen möglichst effektiv verwendet werden, sollte man bevorzugt Wachstuben und -türme errichten, da hier





Mit dem markierten Knopf wird in der Werft von Boots- auf Schiffsproduktion umgeschaltet.

◀ Erleichtern Sie sich das Siedlerleben durch solche Produktionsstraßen: Vom Bauernhof kommt das Korn zur Mühle, die gleichzeitig von einem Brunnen beliefert wird. Danach kommt die Bäckerei an die Reihe, und schließlich das Lager.

mehr Soldaten hineinpassen. Man kann trotzdem Baracken bauen, doch sollte dann die Goldzufuhr dorthin gestoppt werden (in der Baracke die Goldmünze durchkreuzen). Manipulieren Sie im Laufe des Spiels die Verteilung der Soldaten (Landesinnere, Mitte, Grenze) so, daß möglichst viele Truppen in großen Gebäuden sitzen. Eine Goldmünze reicht aus, um drei Soldaten zu befördern.

Brauereien und Schmieden sollten immer dasselbe Lagerhaus beliefern, damit es keine Engpässe bei der Neurekrutierung gibt: Zu schade, wenn in Lager A zwar Arbeitslose, Waffen und Schilde sind, die Biervorräte jedoch in Lager B. Lassen Sie immer die stärksten Soldaten angreifen und verteidigen! Bedenken Sie: In Rekruten stecken (bis aufs Gold) genau dieselben Ressourcen, wie in Generälen. Letztere haben jedoch wesentlich höhere Überlebenschancen.

Man sollte vorrangig die gegnerische Goldproduktion sabotieren, da so die eigene Armee mit der Zeit die qualitative Oberhand gewinnt. Im Gegenzug eigene Goldbergwerke, Münzprägereien und Lager immer gut schützen (mit Wachturm oder Festung). Gleiches gilt für das Hauptquartier, welches selbst keine Angriffe durchführen darf. Im schlimmsten Fall könnten Sie also trotz großer »Reserve« keinen Gegenangriff auf die direkte Nachbarschaft führen! Die Computervölker attackieren besonders gern Katapulte, auch hier lohnt sich eine starke Bewachung. Ein von Feinden bedrohtes Lagerhaus wird leergeräumt, indem man die Waren zügig zu anderen Lagern abtransportiert.

Bevor Sie per Attacke einem Computervolk den Krieg erklären, sollten Sie sich im klaren sein, daß Verbündete fest zusammenhalten. Also aufpassen, damit Sie es nicht versehentlich mit zwei oder gar drei Gegnern zu tun bekommen. Die bestehenden Bündnisse werden im Statistikfenster gezeigt, oben links in den Portraits der Stammesführer. Meist lohnt es sich, kurz vor dem Angriff Militärbauten im Hinterland abzureißen, damit schnell viele Soldaten freiwerden. Der gleichzeitige Angriff auf mehrere gegnerische Gebäude verhindert, daß sich die Verteidiger gegenseitig unterstützen. Im Gegensatz zu Siedler 1 kämpft man nämlich nicht immer nur gegen die Besatzung des Zielgebäudes.

Katapult-Attacken

Haben Sie den Gegner schon so weit geschwächt, daß er keine eigenen Angriffe mehr startet, dürfen Sie die eigentlich zur Verteidigung gedachten Katapulte auch aggressiv einsetzen: Nah an die Grenze bauen, damit sie zum Beispiel einen Wehrturm zerstören können. Der Gegner wird versuchen, ein zerstörtes Wachgebäude an derselben Stelle neu zu bauen. Schauen Sie in Ruhe zu, wie Ihre Katapulte immer wieder zuschlagen (auf die Versorgung mit Steinen achten!) und der Computer auch noch die letzten freien Soldaten vergeudet. Wenn Sie dann mit dem Angriff fortfahren, hat er nichts mehr entgegenzusetzen. Etwas Vorsicht ist beim Plazieren des Katapults geboten, damit es nicht im Zuge der Grenzverschiebungen zerstört wird.

Läuft die Schlacht schlecht und stehen eigene Militärgebäude kurz vor der Übernahme, sollte man sie freiwillig abreißen. So nützen sie dem Gegner nichts, außerdem entsteht vielleicht etwas Niemandsland zwischen den Ländergrenzen. Nur in zwei Fällen sollten Sie auf diesen Kniff verzichten: Wenn bereits eine eigene, überlegene Ersatzarmee auf dem Weg ist oder der Gegner nicht genug Soldaten hat, um etwa eine Festung richtig zu besetzen.

Zum Schluß ein Cheat: Die im Verzeichnis SIEDLER2 \SAVE\ stehende Datei **MISSION.DAT** kann per Texteditor verändert werden – wer alle Nullen in Einsen ändert, darf sämtliche Kampagnen anwählen. **(la)**

GOLD PLAYER

Spiele-Test

Dem angeschlagenen Gegner feuern wir gezielt aufs Kniegelenk. (VGA)

Taktisches 3D-Actionspiel für Fortgeschrittene

EARTHSIEGE 2

Die Cybrid-Kampfkolosse belagern abermals die zukünftige Erde. Doch die Verteidiger haben zwischenzeitlich fliegen gelernt.

Die Logik hinter den tonnenschweren Boliden ist schon bemerkenswert. Weshalb sollten sich zukünftige Designer auf zweibeinige Kolosse versteifen? Wo sich ein Kettenfahrzeug im Wald verstecken könnte, ragen die Maschinenmenschen um Meter hinaus. Ihre außen befestigten Waffen gehen im Gefecht häufig verloren. Noch dazu genügt es meist, den Robots eines ihrer Stahlbeine wegzuschießen. Außerdem kann man sich ausmalen, wie teuer solcher Militär-Schnickschnack wäre. Sei's drum, dachte sich vor Jahren FASA und entwickelte zu diesem Fehldesign mit »Battletech« eine beliebte Brett- und Rollenspiel-Serie. Was für die Mechs spricht, ist dann auch weniger ihre angebliche Wendigkeit, als vielmehr die Größe, der Waffenvorrat sowie die Schadenfreude, gegnerische Reaktoren explodieren zu lassen. Von den diversen Computer-Umsetzungen war Activisions »Mechwarrior 2« bislang die beste. Nun schickt Sierra mit »Earthsiege 2« seine eigene Robot-Variante in die zweite Runde.

Die Genialität der Hintergrundgeschichte hält sich in Grenzen. Nachdem Computerbösewicht Prometheus bei seiner ersten Erdenbelagerung knapp geschlagen werden konnte, sammelt er auf dem Mond neue Truppenmassen. Die Menschen bauten die Cybrids einst als bequeme Ersatzsoldaten, denen die ärmeren Länder nichts entgegenzusetzen hatten. Der resultierende Atomkrieg überzeugte die Cybrids, ihre Schöpfer auszurotten – das Risiko eines abermaligen Totalversagens der menschlichen Ratio schien ihnen zu groß...

Sie spielen einen Gruppenführer, der mit seinen drei Begleitpiloten nach Nordamerika versetzt wird. Der Angriff der Cybrids hat gerade begonnen, und natürlich sind die Menschen hoffnungslos in der Unterzahl. Was sie den Roboterantagonisten voraus haben, ist Zusammenarbeit – Sie können Ihre Begleiter über eine taktische Karte gezielt steuern. Bleibt in der Hitze der Schlacht keine Zeit mehr für Maus-Akrobatik, holen Tastenkommandos gleich die ganze Squad zu Hilfe.

EarthSiege II — Telecomm — Omicron Sector — Mission Summary

Nice work stopping the tin cans in Delta sector. Unfortunately, we're losing ground in nearly every other theater. The Cybrids now control 20 percent of the continental land mass. It looks like Prometheus is throwing everything he's got into this invasion. The only bright spot in this dismal picture is that we've tracked down the Cybrid Command Elements. Intelligence confirms they've touched down in Omicron Sector. If we can take them out it will be a severe blow to the Cybrid command net. We've used this tactic successfully in the past, so we expect heavy Cybrid resistance. That's why I'm sending my best unit in to spearhead the attack. Good hunting soldier. Gierling out.

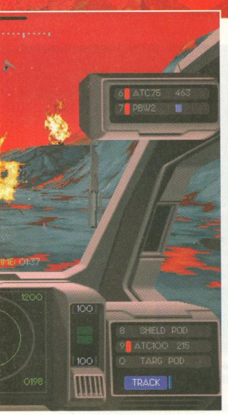
Die Einsatzbefehle erteilt das ganze Spiel hindurch derselbe Schauspieler.

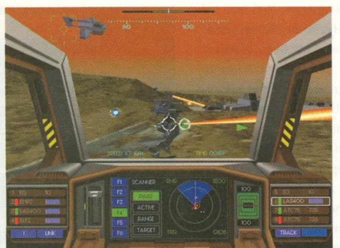
JÖRG LANGER ★★★★

Earthsiege 2 bietet, was mir bei Mechwarrior 2 fehlt: begrenztes Material an HERCs und Waffen, das man nicht einfach so verpulvern kann. Außerdem haben meine Leistungen in den Missionen echte Auswirkungen, und dank des Erfahrungszuwachses liegt mir etwas an meinen Begleitern. Charakterisierungen á la »Wing Commander« darf man aber nicht erwarten. Und die Videoaufnahmen des immer gleichen Befehlshabers werden auf Dauer öde.

Eine Bereicherung sind dagegen die Boden-Luft-Kämpfe. Wild den Torso schwenkend schickt man Landskimmern wütende Abwehrsalven entgegen, bei Treffern stürzen explodierende Trümmer herab. Sitze ich im Cockpit der Razor, macht mir das Ausschalten von Bodenzielen mehr Spaß als bei jeder Flugsimulation. Schließlich weiß ich, daß die kleinen Mechs da unten kein Kanonenfutter sind. Wer dann aber von zehn Raketen und zwei Plasmakugeln verfolgt wird, wünscht sich erstaunlich schnell wieder auf den Boden zurück...

Im direkten Vergleich bietet Mechwarrior 2 die besseren Missionen, auch das Kämpfen selbst finde ich wegen der Hitze-Shutdowns etwas spannender. Earthsiege 2 ist aber ein starker Konkurrent; Fans der Superroboter müssen beide Programme haben.





Der Laserstrahl findet sein Ziel, während im Hintergrund ein Teamkollege feuert und von links ein Landskimmer ins Bild fliegt. (SVGA)

Unser Ogre nimmt den feindlichen HERC auseinander, im Hintergrund flackern Brände. (SVGA)



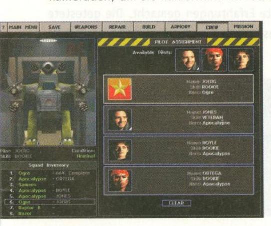
unter erschwerten Bedingungen. Wer es nicht schafft, Prototypen oder Wissenschaftler zu beschützen, muß in der Folge bestimmte Technologien entbehren. Die Einsätze selbst sind Durchschnitt, es gibt Patrouillen, Verteidigungsmissionen, Angriffe und Lauschaktionen. Bei letzteren tastet man sich an ein gegnerisches Kommandogebäude heran, um eine Datenverbindung aufzubauen. Neben einigen Übungsmissionen spielt man durch mehrere Sektoren führende Kampagne. Jeder Sektor besteht aus neun Missionen und einem eigenen Terrain. Von Ödland geht es über Lava- und Eislandschaften bis zum Mond.

Kann man im einfachsten Level noch jede Mission auf eigene Faust lösen, ist dies auf den drei höheren Levels nahezu unmöglich. Die feindlichen HERCs werden nicht nur zahlreicher, sondern auch schlauer – wie gut, daß es das Teamwork gibt! So können Sie zwei Piloten eine Bergspitze verteidigen lassen und mit dem dritten von der Flanke angreifen. Besondere Bedeutung kommt dem Radar zu: Passives hat eine geringe Reichweite, während aktives die eigene Position verrät. Wirkungsvoll (aber unkollegial) ist es, einen Mitstreiter nach vorne zu schicken, wo er einen »Radar Sweep« durchführt. So wird nur er angegriffen, während die von ihm entdeckten Gegner auch auf Ihrem Schirm erscheinen.

Insgesamt stehen acht Kampfmaschinen zur Verfügung, die sich in Geschwindigkeit, Panzerung und Waffennutzlast unterscheiden. Verkraftet ein »Outlaw« gerade mal drei Waffensysteme, trägt ein »Ogre« gleich zehn durch die Gegend. Zum Arsenal zählen nicht nur Kanonen, Energiewaffen und Raketensysteme, sondern auch Zubehör Marke

Wiederum enthalten ist die Verwaltung von Fuhrpark und Waffenarsenal. Zwischen den Missionen dürfen Sie neue HERCs bauen und alte verschrotten, gleiches gilt für die Bewaffnung. Zudem stehen Reparaturen und das Ausrüsten der HERCs für den nächsten Einsatz an. Als Rohmaterial für diese Basteleien dienen Schrotteile, die am Ende jedes Szenarios eingesammelt werden. Wieviel dabei herauskommt, hängt nicht nur von der Anzahl der besiegten Gegner ab: Wer es sich zur Gewohnheit macht, jeden Cybrid mit zwei Plasma-Volltreffern in den Reaktor zu zerstören, sollte nicht allzuviel verwertbares Material erwarten. Erfahrene Mechpiloten feuern deshalb bevorzugt auf die Beine der Blechkameraden, um sie kurzerhand zu Fall zu bringen.

Die Missionen bauen zwar linear aufeinander auf, doch haben Ihre Leistungen tatsächlich Auswirkungen. So geht es oft auch nach einer Niederlage weiter, allerdings

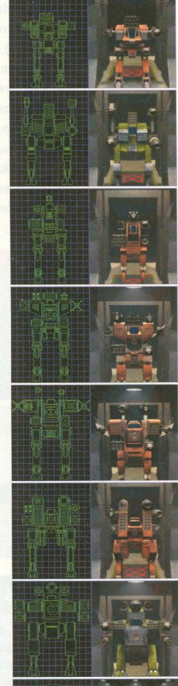


Die Teamauswahl – maximal drei Begleiter machen mit.

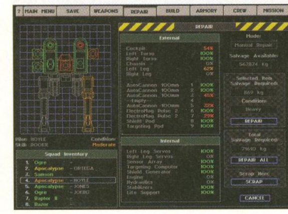
IM VERGLEICH

	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Wertung
Mechwarrior 2	⊕	⊕	○	○	⊕	★★★★
EARTHSIEGE 2	⊕	⊕	○	○	nicht v.	★★★★
Battledrome	⊖	⊖	○	○	○	★★

Battledrome kümmert sich vorrangig um Mehrspieler-Kämpfe in unansehnlichen Arenen – leider kommt es meist zu Frontalattacken. Die Pentium-Edition von Mechwarrior 2 hat beim Netzwerkmodus die Nase eindeutig vorn. Kampagnen-Elemente sucht man vergeblich, doch die Missionen sind abwechslungsreicher als die von Earthsiege 2. Dafür sieht letzteres dank der Bodentexturen und detaillierten Waffen ein wenig schöner aus.



Hier sehen Sie die Blueprints und Render-Darstellungen von acht HERCs, die Bewaffnung wurde jeweils frei gewählt.



Nach dem Einsatz wird der schwer angeschlagene HERC repariert.



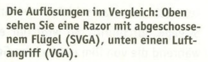
»Energiekapsel« oder »Zielsystem«. Muß man bei Mechwarrior 2 auf die Hitzeentwicklung seines Mechs achten, ist man bei Earthsiege praktisch unbeschränkt. Nur die geringere Reichweite spricht gegen die Superwummen, und wer ausschließlich Energiewaffen mitführt, braucht sich über eine miese Schußfrequenz nicht zu wundern.

Schön ist, daß die angebrachten Waffen auch tatsächlich sichtbar sind, und zwar sowohl in der Blueprint-Darstellung (beim Reparieren), der Render-Ansicht (beim Ausrüsten) als auch im eigentlichen Spiel. Sieht man sich seinen Mech per Außenkamera an, drehen sich sogar die Autocannons beim Feuern, und Plasmakanonen zeigen einen deutlichen Rückstoß. Ebenso sprengt man durch anhaltenden Beschuß nicht irgendwelche Vektorblöcke aus dem anvisierten Kontrahenten, sondern sieht konkret einen Raketenwerfer davonwirbeln.

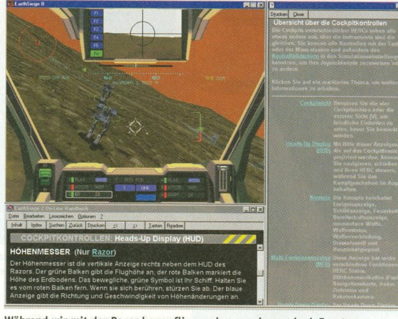
Die große Neuerung von Earthsiege 2 stellt die »Razor« dar. Dies ist fliegender HERC, mit dem die Cybrids für großen Verdruß sorgen wollen. Doch schon kurz nach Spielbeginn darf man selbst einen Prototypen testfliegen, der einige Zeit später im regulären Arsenal auftaucht. Die Razor wird ebenso bewaffnet wie normale Kampfroboter, nur die Steuerung ist anders. Ein Höhenmesser zeigt an, wann das Hochziehen günstig wäre; bei den ersten Flügen sind unfreiwillige Bodenkontakte gefährlicher als feindliches Flakfeuer. Man darf die Razor in den späteren Missionen beliebig einsetzen, auch wenn das Oberkommando einen normalen Kampfroboter vorschlägt. Im Laufe des Spiels gewinnen Ihre Kollegen an Erfahrung; wenn ein Veteran plötzlich das Zeitliche segnet, ist der unerprobte Ersatzmann ein echtes Ärgernis.







Die Auflösungen im Vergleich: Oben sehen Sie eine Razor mit abgeschossenem Flügel (SVGA), unten einen Luftangriff (VGA).



Während wir mit der Razor herumfliegen, lassen wir uns dank Fenstertechnik vom Online-Handbuch den Höhenmesser erklären.

Technik-Tip: Earthsiege 2 läuft nur unter Windows 95. 8 MByte RAM genügen notfalls, die Anleitung gibt nützliche Tuning-Tips. Besser sind natürlich 16 MByte. Für ruckelloses Super VGA sollte man mindestens einen Pentium 90 unter der Haube haben, doch auch auf einem Pentium 120 kommt es bei Razor-Flügen zu störendem Ruckeln. Die VGA-Darstellung ist ohne weiteres spielbar, nur das frühzeitige Erkennen der gegnerischen Bewaffnung geht verloren. Ausschließlich per Tastatur ist Earthsiege 2 nur schwer zu steuern, da der Torso getrennt von den Beinen bewegt wird. Ein Flightstick bringt echte Vorteile, wir haben mit dem »Sidewinder 3D Pro« gute Erfahrungen gemacht. Die getestete Version hat ein deutsches Online-Handbuch, das Spiel selbst ist auf Englisch. **(la)**



In der Außenansicht ist jede einzelne Waffe zu erkennen. (VGA)

BORIS SCHNEIDER ★★★★

Wie schön, daß es nicht nur eine Spielefirma gibt. Das gegenseitige Hochschaukeln zwischen Activision und Sierra sorgt für immer bessere Battlemech-Spiele. Technisch und auch spielerisch bringt Earthsiege 2 neue Elemente ein, die auch den härtesten Mechwarrior-Fan zum Konkurrenzprodukt greifen lassen.

Zwar stehe ich persönlich mehr auf kurze, knackige Einzelgefechte, dem Kampagnen-Spielprinzip »Ausschlachten« muß ich jedoch anerkennend zustimmen. Auf einmal kommt es nicht mehr darauf an, den Gegner einfach zu besiegen – vielmehr soll möglichst viel von den Blechkameraden übrig bleiben. Und selbst wenn man rein auf Action spielt: Bis auf den komischen Jogging-Modus mancher Aufklärer (bei 27 Tonnen Masse recht unwahrscheinlich) ist die Simulation der Spielwelt gut gelungen. Mit dem »Handbuch auf CD« kann ich mich nicht anfreunden – ich hätte lieber ordentliches Papier.

Die unter SVGA eher gemächliche 3D-Grafik ist beim Einsatz der HERCs ausreichend schnell; der schnelle Razor-Gleiter kommt allerdings nicht so toll zur Geltung – da heißt es: Details abschalten. Sehr stimmungsfördernd sind aber die Soundkulisse und die wirklich gute Hintergrundmusik.

EARTHSIEGE 2

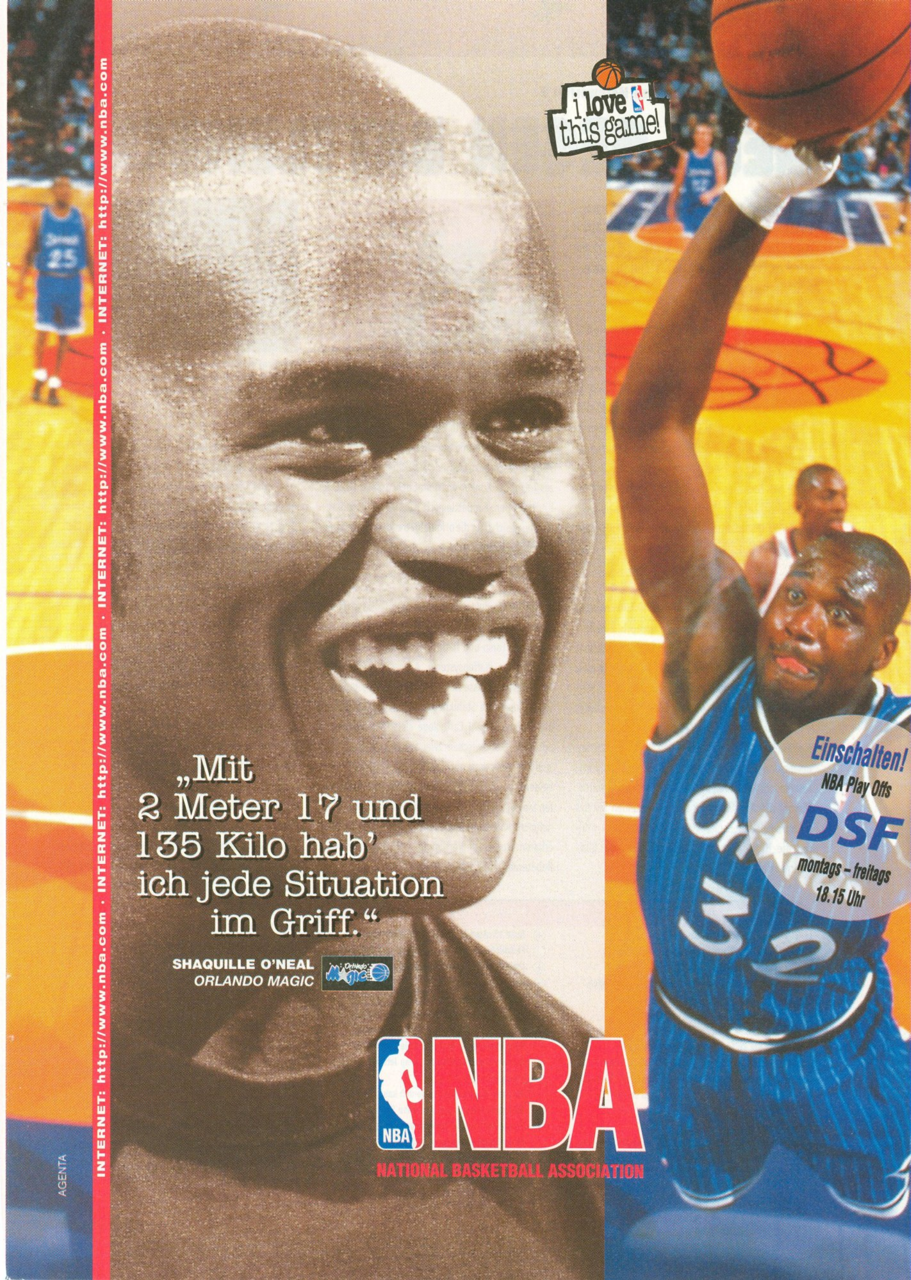
Hersteller:	Sierra	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	⊕	Spieltiefe:	⊕	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	○	Komfort:	⊕	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ HEINRICH: ★★★ MONIKA: ★★★★ HENRIK: ★★★★

JÖRG LANGER: 



INTERNET: http://www.nba.com · INTERNET: http://www.nba.com · INTERNET: http://www.nba.com · INTERNET: http://www.nba.com
i love this game!
„Mit
2 Meter 17 und
135 Kilo hab'
ich jede Situation
im Griff."
SHAQUILLE O'NEAL
ORLANDO MAGIC
Einschalten!
NBA Play Offs
DSF
montags – freitags
18.15 Uhr
NBA
NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION
AGENTA

Earthsiege 2 im Vergleich zu Mechwarrior 2

HERC GEGEN BATTLEMECH

Der Markt der Kampfroboter-Simulationen wird von zwei Programmen beherrscht. Wir haben Sierras und Activisions Flagschiffe miteinander verglichen.

Über eines braucht man nicht zu streiten, wenn man Activisions »Mechwarrior 2« (Pentium Edition) mit Sierras »Earthsiege 2« vergleicht: Ersteres ist die offizielle Umsetzung des FASA-Spielsystems »Battlemech«, während letzteres ein Ableger ist, und sich mit dem sehr ähnlich klingenden Markenzeichen »Metaltech« schmückt. Soviel Mech und Tech auf einen Schlag verlangt nach Aufklärung – wir zeigen die wichtigsten Unterschiede. Das Add-on zu Mechwarrior, »Ghost Bear Legacy«, fließt nicht mit ein. Es kann zwar mit der Pentium-Edition installiert werden, nutzt aber keinen ihrer Vorteile.

Die Hintergrundstory

Bei Earthsiege wird die Erde von rebellischen Robotern bedroht – zu dumm, daß diese in den besten Waffensystemen sitzen, die jemals von Menschenhand gebaut wurden. Als schon fast alles verloren ist, schlagen einige mutige Freischärler zurück: Erbeutete HERCs werden von ihnen repariert und mit Cockpits ausgestattet – der Kampf Mensch gegen Maschine beginnt.

Mechwarrior trumpft mit der vollen Macht eines Spieluniversums auf, das in Taktik-, Rollenspiel- und Buchform seit vielen Jahren immer weiter entwickelt wurde. Obwohl sich Mechwarrior 2 nur einen kleinen Teil des Backgrounds herauspickt – zwei einzelne Clans – füllen die Hintergrundinformationen zahllose Bildschirmseiten.



Earthsiege 2 bietet Bodentexturen, detaillierte Mechs und sich deutlich unterscheidende, bewegliche Waffen.

Beide Spiele machen in Sachen zusätzliche Präsentation erstaunlich wenig aus ihrem Background: Earthsiege 2 beschränkt sich im wesentlichen auf ein kurzes Intro, der Konkurrent gönnt dem Spieler keinerlei Illustrationen. Für Battlemech-Fans kein Minuspunkt – sie freuen sich über die originalgetreue Wiedergabe der Kampfmaschinen.

Die Mechs

Bei beiden Produkten sehen die Kampfkolosse für den Laien ungefähr gleich aus: zwei Arme und Beine, ein mächtiger Torso und natürlich die in alle Richtungen abstehenden Waffensysteme. Auch die Größen- und Tonnageverhältnisse sind ungefähr gleich, größtenteils bringen die Stahlkrieger 20 bis 100 Tonnen auf die Waage. Sowohl Earthsiege als auch Mechwarrior unterscheiden zwischen zwei Seiten. Bei Earthsiege sind das Menschen und Cybrids, bei Mechwarrior die beiden Clans der Jadefalken und Wölfe. Allerdings dürfen Sie nur in Activisions Mechspiel beide Seiten übernehmen. Außerdem steht eine größere Zahl an steuerbaren Mechs zur Verfügung, und das (optionale) Roboterdesign ist interessanter.



Die Grafik von Mechwarrior 2 ist weniger detailliert, die zu sehenden Waffen sind für jeden Robotertyp vorgegeben.

Die Missionen

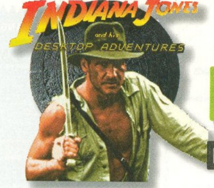
Eigentlich sind die Primär-, Sekundär- und Tertiär-Ziele von Mechwarrior 2 Augenwischerei: Alles, was über das notwendigste hinausgeht, dient nur der zusätzlichen Steigerung der eigenen Ehre. Ansonsten aber muß jede Mission solange gespielt werden, bis alle Primärziele erfüllt sind. Dafür sind die Einsätze sehr abwechslungsreich: Ein Reaktor muß ausgeschaltet werden, wonach hastige Flucht aus dem Explosionsradius angesagt ist. Katz- und Mausmissionen wechseln sich mit Identifizierungseinsätzen ab, große Objekte wie Brücken und Riesenzüge, oder wechselnde physikalische Bedingungen (etwa Anziehungskraft) machen die Spielwelt glaubhaft.

Earthsiege 2 bietet bei den Missionstypen Durchschnittskost. Meistens verteidigt man, patroulliert oder greift an, diffizilere Operationen sind die Ausnahme. Dafür können Piloten sterben, und verpatzte Missionen haben echte Auswirkungen. Earthsiege bietet zwar nicht das taktische Element der Hitze (»Kann ich nochmal mit dem Great Laser schießen, oder gibt das einen Shutdown?«), dafür versucht man ständig, die Gegner mit möglichst geringer Beschädigung auszuschalten (»Die Waffen brauche ich für mein Arsenal!«). Zudem sind die Begleitpiloten wichtiger als bei Mechwarrior, sie werden per taktischer Karte gezielt befehligt.

Earthsiege 2	Mechwarrior 2
○ Neun steuerbare Mechs, 20 Waffensysteme.	⊕ Rund 15 steuerbare Mechs, 25 Waffensysteme.
⊕ Feindliche Gleiter, voll steuerbarer Flugmech.	○ Feindliche Helikopter, »Kurzflüge« per Jump Jets.
○ Durchschnittliche, eher kurze Missionen.	⊕ Umfangreiche, abwechslungsreiche Missionen.
⊕ Abschneiden in den Missionen hat Auswirkungen.	⊖ Völlig lineare Missionen.
⊕ Waffen und Mechs verwalten/bauen.	Nicht vorhanden.
○ Briefings mit Karte, Text und ödem Video.	⊖ Reine Textbriefings, die kaum Fakten verraten.
Nicht vorhanden.	⊕ Hitze schlimmster Feind (Selbstabschaltung).
⊕ Mit der Zeit mehr Mech- und Waffentypen.	○ Rang entscheidet über maximale Mechgröße.
○ Mechdesign nur mit Waffen und Zusatz-Pods.	⊕ Hitzeentwicklung, Reaktor, Jump Jets und Tonnage.
⊕ Bis zu drei Begleitpiloten werden gezielt befehligt, gewinnen an Erfahrung und können sterben.	○ Anonyme Begleitpiloten, deren Formation gewählt werden kann.
Nicht vorhanden.	⊕ Mehrspielermodus mit speziellen Szenarios.
Nicht vorhanden.	⊕ Zoomende Vogelperspektive und Cockpit-Zoom.
⊕ Umschalten zwischen Kamera- und HERC-Steuerung.	○ Komplizierte Kamerasteuerung.
○ Joystick und Spezialzubehör (Ruder) konfigurierbar.	⊕ Tastatur, Joystick und Zubehör völlig frei belegbar.

Unser Fazit

Beide Programme haben ihre Daseinsberechtigung. FASA-Fans und Spieleprofis werden im Zweifelsfall Mechwarrior vorziehen, Freunde von Kampagnen Earthsiege. Unterschiede bieten beide auf jeden Fall genug, um den Doppelkauf zu rechtfertigen. Echte Mechkrieger spielen also sowohl Mechwarrior 2 als auch Earthsiege 2 – und sehnen sich nach einer Symbiose mit den Stärken beider Seiten. **(la)**



Adventure für Einstieger

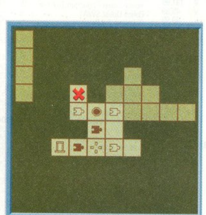
INDIANA JONES DESKTOP ADVENTURES

Früher war alles so einfach: Um Nahrung für die Sippe zu besorgen und paarungsbereite Weibchen zu beeindrucken, spazierte der Urmensch mit Hackebeil und einem Liedchen auf den Lippen in den nächsten Dschungel. Arg zerrupft, aber glücklich (und mit zwei Steaks unterm Arm) kehrte er nach erfolgreicher Jagd in die heimische Höhle zurück. Solche Bewährungsproben sind dank zivilisatorischer Fortschritte wie »Wursttheken« nicht mehr nötig; der Abenteuerspielplatz der Neuzeit heißt »Windows-Desktop«. Folgerichtig läßt LucasArts seinen peitschenschwingenden Archäologie-Hallodri Indiana Jones jetzt »Desktop Adventures« bestehen. Mit den berühmten Abenteuerspielen »Last Crusade« und »Fate of Atlantis« hat diese Produktion aber rein gar nichts zu tun. Das mit knapp 30 Mark fast schon verdächtig preiswerte Programm ist ein Action-Adventure, das wie eine Kreuzung des ASCII-Oldies »Hack« mit dem Videospiel »Zelda« aussieht.

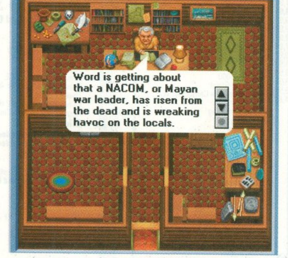
Die neue Bescheidenheit macht vor PC-Spielen nicht halt. Kino-Kultfigur Indiana Jones muß auf seine alten Tage durch einen billigen »Hack«-Verschnitt humpeln.

Mit Maus oder Tastatur lassen wir ein knubbeliges Indy-Sprite übers Spielfeld hoppeln. Das Szenario besteht aus mehreren Feldern, die quasi aneinandergeheftet wurden. Wechselnde Hintergründe mit verschiedenen Gegnern entführen uns in Regenwald-, Wüsten- oder Labyrinth-Abschnitte. Mit der linken Maustaste können Sie Gegenstände einsammeln und ins Inventar packen. Um ein Objekt später einzusetzen, klickt man es einfach auf das gewünschte Zielfeld. Mit der rechten Maustaste setzt Indy die aktive Waffe ein. Neben der Peitsche finden wir im Spielverlauf auch Distanzgeschosse, mit denen sich die Gegner (Spinnen, Schlangen, Banditen, etc.) aus sicherer Entfernung attackieren lassen. Eine Kreisanzeige gibt über die verbleibende Lebensenergie unseres Helden Auskunft. Sofern wir die Karte gefunden haben, läßt sich zudem eine Übersicht der Spielwelt aufrufen. Durch Betreten von Teleporterfeldern überbrückt man bequem größere Distanzen.

Die Puzzles sind in drei Lager aufgeteilt. Zum einen gibt es die Schieb- und Schalter-Rätsel.



Ein Blick auf die Karte: Teleporter und noch nicht gelöste Puzzles sind hier markiert. Das rote Kreuz zeigt Indys Standort.



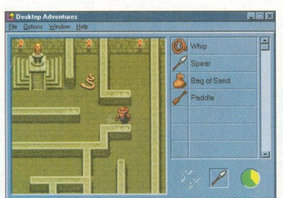
Zu Beginn jedes Abenteuers verrät uns Marcus, welchen Gegenstand wir aufspüren müssen.



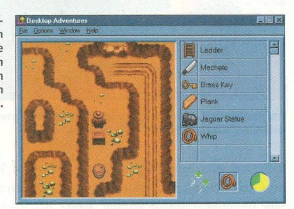
Demnächst in Deutsch: Die minimalen Textmengen der »Desktop Adventures« sind hoffentlich schnell übersetzt.

HEINRICH LENHARDT ★★

Welcher Teufel hat LucasArts geritten, einen so schillernden und glamourösen Charakter wie Indiana Jones für dieses Gekrümel zu verbraten? Mit den klassischen Abenteuerspielen haben diese Desktop Adventures jedenfalls kaum etwas zu tun. Nichts gegen das Konzept, ein preiswertes und mit Absicht eher einfaches Spiel für Windows-Anwender zu designen. Aber Indiana Jones mit Shareware-Grafik? Grunz! Harrison Ford sollte das besser nicht zu Gesicht bekommen.
Ich bin ein Fan von Programmen, bei denen das Spieldesign statt grafischer Protzereien im Mittelpunkt steht. Doch die Desktop Adventures provozieren nach spätestens zwei Stunden Gähner am laufenden Band. Die immer wieder neue Gegenstand-Verteilung verhindert die Langweile nicht, denn bei Spielablauf und Grafik geht die Abwechslung gegen Null. Unbrauchbar ist die Action-Komponente: Die Gegner hüpfen willkürlich Feld für Feld in der Gegend herum. Indy kann zwar von einer diagonalen Position aus angegriffen werden, darf aber selber nur in die vier Himmelsrichtungen zurückschlagen. Da hilft allenfalls wildes Draufhauen und hoffen, daß der Gegner einen Zufallshopser in die Reichweite unserer Waffe macht. Kein Vergleich mit der hervorragenden Spielbarkeit von Nintendos »Zelda«-Reihe.
Wer den Super-Oldie Hack schon immer mochte und 30 Mark zuviel hat – nur zu. Als billiges Zwischendurch-Vergnügen ist das Programm halbwegs brauchbar. Von den üblichen Qualitätsstandards, die man mit Namen wie »LucasArts« und »Indiana Jones« verbindet, ist diese schlichte Hausmannskost aber meilenweit entfernt.



»Schlangen? Ich hasse Schlangen!« – Speer sei Dank lassen sich die Gegner über mehrere Felder hinweg bekämpfen.



Mit der Shift-Taste ziehen wir eine Kiste weg, woraufhin das Faß zum Vorschein kommt.

Paradebeispiel: Felsbrocken müssen geschickt bewegt werden, um den Weg zu einem Knöpfchen freizumachen. Berührt man es mit der Spielfigur, erscheint um die Ecke eine Leiter an der Pyramide. Sehr beliebt sind auch Tauschaktionen. Um weiterzukommen, brauchen Sie dringend Objekt A. Das hütet rein zufälligerweise der nette Eingeborene oben-links, der es nur im Tausch gegen Objekt B rausrückt (...das Sie anderweitig besorgen müssen). Puzzlevariante drei ist der relativ offensichtliche Einsatz von Gegenständen. Das Boot will nicht übers Wasser flutschen? Dann klicken Sie es doch mit dem Paddel an – und so weiter.
So ein Desktop Adventure hat man je nach Kampf-Schwierigkeitsgrad und Spielwelt-Größe innerhalb von 30 bis 90 Minuten durch. LucasArts strebt mit diesem Titel schnellen Spielgenuß für zwischendurch an. Damit es nicht langweilig wird, sorgt nach erfolgter Lösung ein Weltengenerator für ein neues Szenario. Es gibt zwar nur 15 verschiedene Missionsziele, aber kein Spiel gleicht dem anderen. Verteilung von Gegenständen und Gegnern, Aufbau der Spielwelt und Puzzle-Zusammensetzung werden jedesmal neu berechnet. Der Spielstand läßt sich bei den Expeditionen jederzeit speichern.
Nach Lösung einer Mission werden Sie außerdem mit einer Erfolgspunktzahl ausgezeichnet. Je größer die Welt, je höher der Schwierigkeitsgrad und je schneller Ihr Lösungsweg, desto üppiger fällt dieser »Indy Quotient« aus. **(hl)**

INDIANA JONES DESKTOP ADVENTURES

Hersteller: LucasArts
Betriebssystem: Windows 3.1 & 95
Anzahl der Spieler: Einer
Hardware: ①②③④⑤
Sprache: Englisch

Präsentation: ⊖ Spieltiefe: ⊖ Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: ○ Komfort: ○ Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ HENRIK: ★★ MONIKA: ★ JÖRG: ★★

HEINRICH LENHARDT: ★★

Flugsimulation für Fortgeschrittene

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

Airforce und Luftwaffe entwickeln noch die Jets für das nächste Jahrtausend, doch Electronic Arts bietet schon Probeflüge mit Stealth-Technik und überkritischen Flügeln an.



Treffer, versenkt. Links im Bild sehen Sie, wie ein gegnerischer Jet besonders effektvoll in zwei Teile zerbricht.

Ein Flugzeug zeichnen? Einfach: ein Rumpf, zwei Tragflächen, hinten Seiten- und Höhenruder. Leider müssen Sie diese Formel spätestens im Jahr 2000 aufgeben. In der militärischen Luftfahrt ist dieses Konzept vom Aussterben bedroht. Neue Materialien erlauben ein radikales Umdenken beim Flugzeugbau. Schon jetzt haben die Amerikaner mit dem B-2 und der F-117 zwei Stealth-Jets im Einsatz, denen man von außen nicht ansieht, daß sie hervorragend fliegen können. Und die Flugzeuge der Zukunft haben nach vorne zugespitzte Flügel, sie scheinen also rückwärts zu fliegen.



▲ Mit dem Einsatzgenerator erzeugen Sie Ihre eigenen Missionen, sowohl für den Einzel- wie den Mehrspieler-Modus.

◀ ATF setzt auf ungewöhnliche Flugzeuge wie den B-2-Bomber, der für Radar beinahe unsichtbar ist.

Electronic Arts neue Flugsimulation »Advanced Tactical Fighters«, kurz ATF, simuliert heute schon die Jets, von denen bestenfalls Prototypen gebaut wurden. Neben der Flugtechnik wurde die aktuelle politische Lage der Welt extrapoliert und zwei neue Krisenherde erfunden. 1998: Moslemische Fundamentalisten erobern Kairo und beschwören einen Regierungsumsturz in Ägypten herauf. Die USA muß dies verhindern, damit die ägyptische Militärtechnologie nicht in die Hände von Fanatikern gerät. 2002: China sammelt Truppen in der Mandschurei, um Rußland die Hafenstadt Wladiwostok wegzunehmen. Damit rückt China außerdem gefährlich nahe an Japan heran. Die Amerikaner greifen auf Bitten der Russen ein.

Für jedes dieser beiden Fluggebiete wurde eine Kampagne mit jeweils vierzig aufeinander folgenden Missionen entwickelt. Diese müssen Sie allerdings streng nacheinander durchstehen; Handlungsverzweigungen gibt es nicht und die einzige Auswirkung auf Folgemissionen sind Beschädigungen an den Flugzeugen, die damit einige Zeit lahmgelegt sind. Außerdem stehen zwanzig Trainingsaufgaben in den beiden Fluggebieten sowie Frankreich zur Verfügung.

Insgesamt sieben Flugzeuge dürfen Sie in den Kampagnen steuern: Dazu gehören die schon existierenden Stealth-Jets F-117 (Jäger) und B-2 (Bomber). Als Senkrecht-Lander (mit sehr kurzer Startbahn) gibt es die X-32. Deutsche Technologie der DASA findet sich in der X-31 EFM wieder. Northrops X-29 hat nach vorne gerichtete Tragflächen und die Dassault Rafale sowie die F-22 scheinen auf den ersten Blick normal, enthalten aber auch neuartige Technologien wie beispielsweise Schubumleitung.

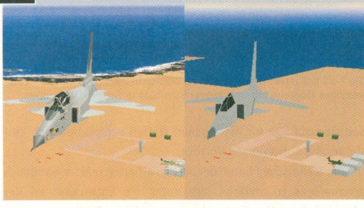
Innovative Flugzeuge erfordern auch neue Steuerungen. Zwar

IM VERGLEICH

	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Wertung
ADV. TACTICAL FIGHTER	⊕	⊕	⊕	○	⊕	★★★★
EF 2000	○	⊕	⊕	⊕	nicht v.	★★★★
US Navy Fighters	⊕	⊕	○	○	nicht v.	★★★★

Technisch hat sich bei Advanced Tactical Fighter gegenüber den Navy Fighters nur wenig geändert. Menüstruktur und Spielgrafik sind nahezu identisch, aber ATF hat einen Mehrspieler-Modus, der dank des Missions-Editors sogar sehr abwechslungsreich ist. EF 2000 fehlt das Drumherum von »Jane's«, spielerisch ist es aber ein Kopf-an-Kopf-Rennen der beiden Simulationen.

sind die modernen Jets alle mit »Fly by Wire« ausgerüstet, so daß der normale Joystick auch die andere Ruderstruktur lenken kann. Jets mit Schubumkehr bieten aber zusätzlich die Möglichkeit, das Triebwerk zu schwenken und ebenfalls zur Steuerung einzusetzen. Die X-31 kann beispielsweise ihren Kurs korrigieren, ohne ein Ruder zu bewegen, in dem der Triebwerksstrahl nach links oder rechts umgeleitet wird. ATF nutzt diese Steuerung über den »Coolie Hat«, der sich auf den meisten Flugsimulationssticks befindet. Andere Simulationen



Wer ohne Pentium fliegt, sollte mit den Details sparsam sein; muß man alles abschalten wie rechts im Bild, sollte man auf SVGA verzichten.

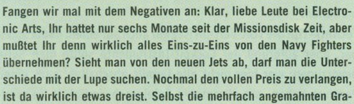
gebrauchen ihn, um den Blickwinkel des Piloten zu ändern; bei ATF ist die Steuerung der Blickrichtung nur auf der Tastatur zu finden.

Insbesondere bei den Stealth-Fliegern ist das Radarprofil wichtig, da die Jets vom Gegner nicht erkannt werden sollen. ATF berücksichtigt die Bauweise der Jets sowie ihre Fluglage. Der verwinkelte Bau der F-117 zerstreut beispielsweise Radarsignale nur in gerader Fluglage. Legt sich die Maschine in eine Kurve, sind auf einmal wieder senkrechte Flächen im Blickwinkel eines Radars. Das merkt nicht nur der Gegner, denn ein spezielles Instrument zeigt Ihnen im Cockpit an, wie groß Ihr Radar-Querschnitt im Augenblick in Bezug auf die entdeckten Radarquellen und die Fluglage ist.

Obwohl die ganze Zeit von viel neuer Technologie die Rede war, verließ sich das Programmierteam doch auf Bewährtes: Statt eine neue Flugsimulation zu schreiben, wurden weite Teile aus dem Vorgänger »US Navy Fighters« und seiner Missiondisk »Marine Fighters« übernommen. Menüs, Missionsbriefings und 3D-Grafik des ATFs sehen dem Navy-Vater zum Verwechseln ähnlich. Die grafischen Neuerungen stecken im Detail: So gibt es eigene 3D-Modelle für beschädigte Flugzeuge; zerbricht ein Rumpf unter Beschuß, sehen Sie nicht einfach zwei Hälften, sondern auch mittels Texture-Mapping die entsprechenden Rißkanten. Allzu oft dürfte Ihnen das aber sowieso nicht auffallen – wie bei jeder modernen Flugsimulation will man den Gegner eigentlich gar nicht erst so nahe an sich herankommen lassen.

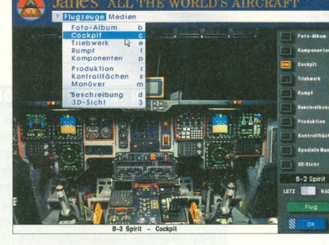
Eine weitere Neuheit ist der Mehrspieler-Modus. Per Nullmodem oder Modem können zwei Piloten mit- oder gegeneinander fliegen. In einem IPX-kompatiblen Netzwerk sind es gar bis zu acht Menschen, die sich im Luftraum treffen können. Speziell für den Multiplayer-Modus sind zehn Missionen auf der CD gespeichert. Der »Pro-Einsatzgestalter«, besser gesagt Missions-Editor, eignet sich ebenfalls hervorragend für den Mehrspieler-Modus. In diesem Editor können Sie Ihre eigenen Missionen entwickeln und dabei nicht nur Flugzeuge, sondern auch Bodenobjekte nahezu

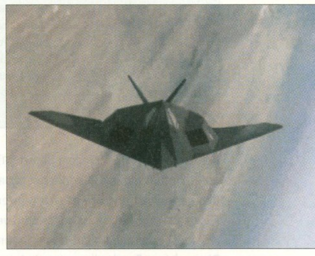
BORIS SCHNEIDER ★★★★

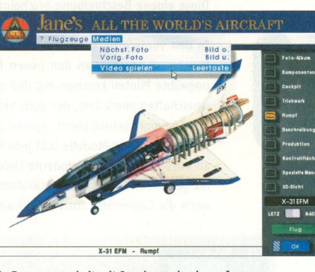


Fangen wir mal mit dem Negativen an: Klar, liebe Leute bei Electronic Arts, Ihr hattet nur sechs Monate seit der Missionsdisk Zeit, aber mußtet Ihr denn wirklich alles Eins-zu-Eins von den Navy Fighters übernehmen? Sieht man von den neuen Jets ab, darf man die Unterschiede mit der Lupe suchen. Nochmal den vollen Preis zu verlangen, ist da wirklich etwas dreist. Selbst die mehrfach angemahnten Grafikbugs habt Ihr nicht ausgebessert: Zwischen Tragfläche und Rumpf klaffen schon mal zentimeterbreite Spalten und Gebäude scheinen auf dem Boden zu tanzen, weil die Bodentextur ungenau berechnet wird. Die 1024er-Auflösung ist weiterhin auch auf einem Pentium nur für Standbilder geeignet.

Der Deal mit Jane's hat Euch aber gut getan. Selten habe ich ein Handbuch für eine Flugsimulation so gerne gelesen; die Kapitel über das Design der neuen Modelle sind spannend, verständlich und gut übersetzt – alles keine Selbstverständlichkeiten. Das Flugverhalten der neuen Jets ist wirklich verblüffend und der Missionseditor zahlt sich für Multiplayer-Runden am meisten aus. Wer die neuen Maschinen ausfliegen will, schaltet wieder die diversen Mogel-Modi ein und experimentiert mit Schubumkehr und Radarprofilen. Die Ägypten-Kampagne ist recht ungewöhnlich, das Rußland-Szenario setzt hingegen auf schrecklich viele Gegner und kann mich weniger begeistern. Kurzum: Obwohl fast alles schon zigmal da war, macht ATF Spaß. Deswegen sehe ich gerne über die schonungslose Zweitverwertung aller Navy-Fighter-Routinen hinweg.







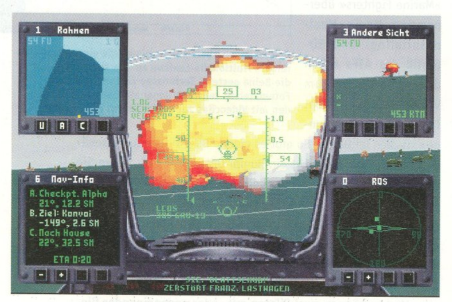
In Zusammenarbeit mit Jane's wurde ein umfangreiches Multimedia-Lexikon zu den sieben Jets auf die Beine gestellt. Technische Zeichnungen und Fotomaterial, teilweise sogar aus dem Cockpit, werden mit Videoclips zur umfassenden Information.

WER IST EIGENTLICH DIESE JANE?

Mit der Braut von Tarzan hat »Jane's« rein gar nichts zu tun. Es handelt sich dabei nämlich um den Nachnamen von Fred T. Jane, der 1898 in London das Buch »All the World's Fighting Ships« herausgab (welches auch heute noch jedes Jahr erscheint). Sein zweites Buch »All the World's Airships, Aeroplanes and Dirigibles« erschien 1909, nur fünf Jahre nach dem ersten Flug der Gebrüder Wright. Die »Jane's Information Group« gilt heute als das weltweit führende Unternehmen für Militär-Informationen – selbst Geheimdienste nutzen die Dienstleistungen des Unternehmens. Aktuelle Informationen erhalten die Regierungen und Militärbeobachter der Welt aus »Jane's Defense Weekly« und »Jane's Intelligence Review«.
Electronic Arts hat einen Exklusiv-Vertrag mit Jane's getroffen, um Militär-Simulationen aller Art zu veröffentlichen. Als nächstes wird der Hubschrauber AH-64 Apache Longbow unter dem Label »Jane's Combat Simulations« erscheinen.

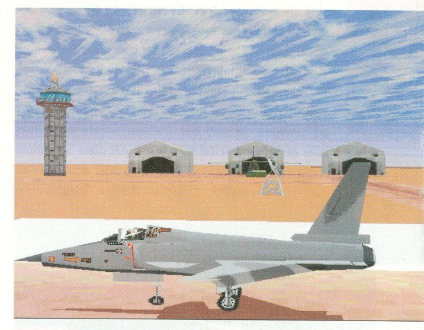
beliebig plazieren. Zu jedem Objekt läßt sich separat einstellen, ob es Einfluß auf das Missionsziel haben soll, ob es Ihnen feindlich gesinnt ist und wie es sich während eines Angriffs verhält. Für ganz Wagemutige ist sogar angegeben, wie Sie eine eigene Missionsbeschreibung mit formatierten Texten anlegen können. Diese eigene Beschreibung erscheint dann vor dem Fliegen des Einsatzes.

In den vorgefertigten Missionen zeigt sich schnell, warum die Militärs so intensiv an den neuen Flugzeugen forschen. Auch ungeübte Piloten kommen mit den nahezu traumhaften Flugeigenschaften eines Jets, der auch bei hohen Anstellwinkeln keinen Strömungsabriß kennt, schnell zurecht. Der irrsinnig kleine Wendekreis der X-Modelle läßt jede F-16 im Luftduell sehr, sehr alt aussehen. Auch die moderne Zielelektronik macht das Kämpfen gegen konventionelle Jets einfach. Unangenehm wird es erst, wenn die Gegenseite auch Zugriff auf die neuen Flugzeuge hat.



In der Medium-Auflösung von 320 mal 400 ist die Grafik nicht zu grob, aber die (abschaltbaren) Cockpit-Instrumente stören sehr.

Dann ist wieder hohes fliegerisches Können gefragt. Wer damit weiterhin Schwierigkeiten hat, schaltet einfach das Mogel-Menü ein. Unverwundbarkeit und unendliche Munition machen das Leben natürlich zu einfach, aber mit kleineren Hilfen wie einer genaueren Zielidentifizierung oder einer etwas großzügigeren



Die X-29 mit ihrem ungewöhnlichen Tragflächendesign erweist sich als wendiges Flugzeug mit ungeheurer Stabilität in Extrem-Situationen.

Kollisionsabfrage für die eigenen Waffen verschaffen sich Einsteiger die notwendigen Vorteile.

Um die technischen Daten der Jets zu erhalten und im Handbuch genauestens zu erklären, arbeiteten die Entwickler mit der »Jane's Information Group« zusammen (siehe Textkasten). Daraus resultiert ein besonders detailreiches Handbuch, das mit sauber übersetzten Texten und vielen Diagrammen erklärt, warum die Flieger des nächsten Jahrtausends so überlegen sind und wie man diese Überlegenheit ausnutzt. Außerdem befindet sich zu den sieben Maschinen ein ausgiebiges Multimedia-Lexikon auf der CD-ROM. Dort sind unter anderem Cockpit-Aufnahmen, die komplette Herstellungs-Geschichte und teilweise sogar Rißzeichnungen zu finden. Etwa 30 Minuten Videofilm zeigen bisher selten gesehene Aufnahmen der Flugzeuge und Prototypen. Für Jetfreaks sind die Details eine regelrechte Fundgrube an Informationen.

Technik-Tip: Die VGA-Version ist zwar auch auf einem 486er spielbar, aber aufgrund der Cockpit-Instrumente sollte man SVGA bevorzugen; wer hier nicht alle Details abschaltet, muß einen Pentium haben, um akzeptable Spielgeschwindigkeit zu erreichen. Die »digitale Musik« sollte ebenfalls nur bei sehr schnellen PCs installiert werden; mit MIDI-Musik ist das Programm bis zu 30 Prozent schneller, außerdem braucht es dann nur 30 statt 60 MByte Platz auf der Festplatte. **(bs)**

ADVANCED TRACTICAL FIGHTERS

Hersteller:	Electronic Arts	Hardware:	❶ ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem, Nullmodem), bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	⊕	Spieltiefe:	⊕	Multiplayer:	⊕
Ausstattung:	⊕	Komfort:	○	Übersetzung:	⊕

PC PLAYER PERSONALITY

HENRIK: ★★★ HEINRICH: ★★★ MONIKA: ★★ JÖRG: ★★★

BORIS SCHNEIDER: ★★★★

HOL DIR DAS GLÜCKLICHE GRINSEN:

in allen Softsale-Shops völlig umsonst

Der Grund? Vielleicht sind wir die Besten? oder die schnellsten? Oder wieder viel zu billig?

Testen Sie uns. Sie haben 8 Chancen!

Hier nur eine mickrig kleine Auswahl — mehr in unseren Shops oder am Telefon!

CD-ROM

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DEE	65,90DM
Aces of the Deep	DDD	79,90DM
Across the Rhine	DDD	39,90DM
Albion	DDD	85,90DM
Alone in the Dark	DDD	29,90DM
Alone in the D. Trio.	DDD	67,90DM
Anvil of Dawn	DDD	75,90DM
Ascendancy	DDD	55,90DM
ATF US	DDD	81,90DM
Bad Mojo	???	in Vorb.
Battle Cruiser 3000	DDD	73,90DM*
Battle Isle 3	DDD	71,90DM
Biing	DDD	63,90DM
Bioforge	DDD	45,90DM
Bleifuss	DDE	51,90DM
Caesar II	DDD	79,90DM
Chewy	DDD	61,90DM
Chronicles of the S.	DDD	in Vorb.
Civilization 2	DDD	79,90DM
CivNet	DDX	93,90DM
Comanche vs. Ww.	DDD	77,90DM
Command: A. of D.	DDD	79,90DM
Command & Conq.	DDD	81,90DM
Command & Conq.	EEE	81,90DM
-Mission CD	DDD	31,90DM
-Alarmstufe Rot	DDD	in Vorb.*
-Red Alert	EEE	in Vorb.*
Conquerer	DDD	79,90DM
Conquest of N. W.	DDD	79,90DM*
Creature Shock	DDD	25,90DM
Crusade	DDD	49,90DM
Crusader	DDD	81,90DM
Cyberia	DDD	39,90DM
Cyberia 2	DDD	75,90DM*
Cybermage	DDD	81,90DM

DAS DICKE DING

Die pralle Mai-Ausgabe voll mit Infos wird jetzt kostenlos ausgeliefert. Wer noch nicht dabei ist, ruft einfach an.

Titel		Preis
Daggerfall	DDD	81,90DM*
Das schw. Auge 3	DDD	in Vorb.*
Der Druidenzirkel	DDD	61,90DM
Der Reeder	DDX	47,90DM
Descent	DEX	39,90DM
Descent 2	DEE	79,90DM
-Missionbuilder	DEE	37,90DM*
Diablo	???	in Vorb.
Die Fugger 2	DDD	79,90DM
Die Siedler	DDD	33,90DM
Die Siedler 2	DDD	71,90DM
Discworld	DDD	75,90DM
Dune 2	DDD	31,90DM
Dungeon Keeper	DDD	81,90DM*
EA Sprts Rugby	DEE	19,90DM
Earth Siege II	DDD	79,90DM*
Earth Worm Jim 1, 2	DDD	67,90DM*
Elisabeth I	DDD	in Vorb.*
F1 Manager	DDD	73,90DM*
Fade to Black	DDD	33,90DM
Fantasy General	EEE	69,90DM
Fast Attack	DDD	65,90DM*
FIFA Soccer `95	DEE	31,90DM
FIFA Soccer `96	DDD	81,90DM
Formula I G. Prix 2	DDD	99,90DM*
Gabriel Knight II	DDD	85,90DM
Gene Wars	DDD	81,90DM*
Grand Prix Man.	DDD	85,90DM
Harrier Jumpjet	DEX	19,90DM
Heart of Darkness	DDD	in Vorb.*
Heroes of M. & M.	DDD	55,90DM
Hi-Octane	DDX	27,90DM
Hugo 3	DDD	71,90DM
Indy Car II	DEE	69,90DM
Jagged Alliance	DDD	35,90DM
Kingdom of Magic	DDD	73,90DM
Kings Quest 7	DDD	37,90DM
Knights of Xentar	DDD	29,90DM
Legend of Kyr.3	DDE	25,90DM
Little Big Advent.	DDD	31,90DM
Made in Germany	DDD	39,90DM
Magic Carpet Plus	DDE	31,90DM
Magic Carpet II	DDE	45,90DM
Magic t. Gathering	DDD	99,90DM*
Maniac Mansion 2	DDD	35,90DM
Master of Antares	DDD	in Vorb.*
Master of Magic	DDE	39,90DM
Mechwarrior II LIM.	DDD	79,90DM

Titel		Preis
-Mission CD	DDD	41,90DM
Myst LIM. 2	DDD	65,90DM
Nascar Racing	DEE	29,90DM
NBA Jam Tourn.	DEE	79,90DM
NBA Live `96	DDD	81,90DM
Need for Speed	DDD	81,90DM
NFL Quarterback C.	DEE	79,90DM
NHL Hockey `94	DEE	31,90DM
NHL Hockey `95	DEE	31,90DM
NHL Hockey `96	DDD	81,90DM
Noctropolis	DDD	21,90DM
Oldtimer	DDX	19,90DM
Panzer General	DEE	29,90DM
Panzer General 2	DEE	69,90DM
PGA Tour Golf 486	DEE	31,90DM
PGA Tour Golf `96	DEE	81,90DM
-Data CD	DEE	39,90DM
Phantasmagoria	DDD	85,90DM
Phantasmagoria 2	DDD	in Vorb.*
Pirates Gold	DDX	39,90DM
Pole Position	DDD	91,90DM
Police Quest 4	DDE	25,90DM
Police Quest SWAT	DDD	79,90DM*
Popolus 2/Powerm.	DEX	31,90DM
Prisoner of Ice	DDD	39,90DM
Privateer	DEE	31,90DM
Pro Pinball	DEE	53,90DM
Rayman	DDX	61,90DM
Rebel Assault	DDT	35,90DM
Rebel Assault 2	DEE	73,90DM
Rebel Assault 2	DDD	85,90DM*
Riddle of Master Lu	DDD	89,90DM
Ridge Racer	DEE	61,90DM*
Ripper	DDD	79,90DM*
Rise 2: The Resurr.	DEE	79,90DM
Rüsselsheim	DDX	25,90DM
Sam & Max	DDD	35,90DM
Schleichfahrt	DDD	85,90DM*
Shannara	DDD	75,90DM*
Shellshock	DDD	75,90DM*
Silent Hunter	DDD	69,90DM*
Silent Thunder	DEE	79,90DM*
Silent Thunder	DDD	85,90DM*
Sim City	DDD	25,90DM
Sim City 2000 Coll.	DDX	91,90DM
Sim City 2000 URK	DDX	37,90DM
Simon the Sorcerer	DDD	31,90DM
Simon the Sorc. 2	DDD	65,90DM
Simulation Comp.	DTE	43,90DM
Space Hulk	DDD	31,90DM
Space Quest 4	DEX	25,90DM
Space Quest Coll.	DTX	39,90DM
Sports Compilation	DTT	45,90DM
Star Trek	DDE	29,90DM
Star Trek Deep Sp.	DEE	67,90DM
Star Trek Final U.	DDE	71,90DM
Star Trek Interact.	DDD	105,90DM
Star Trek J. Rites	DDD	29,90DM
Steel Panthers	DDX	69,90DM
Stonekeep	DDD	87,90DM
Strategy Compilat.	DDT	43,90DM
Strike Commander	DEE	31,90DM
Syndicate Plus	DDX	31,90DM
Syndicate II	DDD	81,90DM*
System Shock	DDD	31,90DM
Teamchef	DDD	85,90DM
Temptation	DTT	33,90DM
Terra Nova	DDD	75,90DM*
Terminator F. Sh.	DDD	75,90DM
TFX EF2000	DDD	85,90DM
The Darkening	DDD	in Vorb.*
The Dig	DDD	77,90DM*
Theme Park	DDE	31,90DM
This means War !	DDD	71,90DM
Thunderhawk 2	DDE	75,90DM
Tie Fighter	DDD	77,90DM*
Tilt	DEE	51,90DM
Torins Passage	DDD	85,90DM
Touchè	DDE	67,90DM
Transport Tyc. Del.	DDD	85,90DM
Ultima 7 Comp.	DEE	31,90DM
Ultima Uw. 1+2	DEE	31,90DM
Urban Runner	DDD	in Vorb.
Vollgas	DDD	55,90DM
Warcraft 2	DDD	79,90DM

Titel		Preis
-Expansion CD	DDD	25,90DM
Wing Armada	DEE	31,90DM
Wing Commander 2	DEE	31,90DM
Wing Commander 3	DDD	87,90DM
Wing Commander 4	DDD	99,90DM
Worms	DDD	65,90DM
-Reinforcement	DDD	37,90DM
X-Wing Collection	DDT	41,90DM
Z	DDD	75,90DM*

GRAVIS

Artikel	Preis
Analog	39,90DM
Analog Pro	49,90DM
Eliminator Gamecard	37,90DM
Firebird	113,90DM
Gamepad	35,90DM
Grip	53,90DM
Grip+Multiport	in Vorb.
Grip+Multiport+NHL `96	159,90DM
Grip+Multiport+WWF	159,90DM
Phoenix	175,90DM
Thunderbird	83,90DM

CH

Artikel	Preis
F-16 Combat Stick	147,90DM
F-16 Fighter Stick	185,90DM*
F-16 Flight Stick	93,90DM
Flightstick	75,90DM
Flightstick Pro	125,90DM
Pedals	105,90DM
Pro Pedals	199,90DM
Pro Throttle	185,90DM
Throttle	159,90DM
Virtual Pilot Pro	185,90DM

LOGITECH

Artikel	Preis
Thunderpad	33,90DM
Wingman	63,90DM
Wingman Bundle	73,90DM
Wingman Extreme	87,90DM
Wingman Light	45,90DM

MICROSOFT

Artikel	Preis
Sidewinder	87,90DM
Sidewinder+Fury 3	117,90DM

THRUSTMASTER

Artikel	Preis
ACM Gamecard	49,90DM
FCS Flight 2	113,90DM
FLCS F-16 Flight	229,90DM
Formula T 2	239,90DM
PFCS Flight Pro	209,90DM
RCS Paddles	209,90DM
TQS F-16 Weapon Cont.	259,90DM
WCS Mark 2	179,90DM
Wizard Pinball	65,90DM
XL Action Control	57,90DM

BERLIN

Kantstraße
Bahnhof Zoolog. Garten
Ku-Damm
Uhlandstraße
Joachimstaler Str.

Uhlandstraße 181-183
Tel. (wir warten darauf)

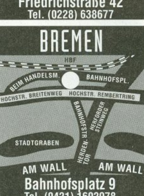














SOFTSALE®

Lau und Zielke OHG

Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19

Tel. (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Preis*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

Produktinfo

Ausführung der Anleitung	Bildschirm-text	Sprach-ausgabe
D	E	E
D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt (nix wissen)	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise ?=Unbekannt	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise X=Keine ?=Unbekannt

Flugsimulation für Einsteiger

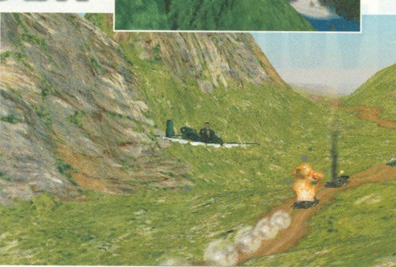
SILENT THUNDER

Die sehr kleinen Landschaften bieten witzige Details, wie hier etwa ein Wasserfall.

Panzerknacker einmal anders: Sierras zweite Simulation der A-10 Thunderbolt setzt auf Windows 95.

Sie war der Bombenleger und Panzerknacker par Excellence: Die A-10 Thunderbolt II wird von der amerikanischen Luftwaffe allerdings langsam ad acta gelegt. Die verbleibenden Flugzeuge werden, wenn man der Hintergrundstory von »Silent Thunder« glauben darf, in einer versteckten Spezialeinheit zusammengefaßt. Diese Truppe soll befreundeten Ländern helfen, die nicht offiziell um amerikanische Hilfe bitten wollen. Die Einsätze sind also geheim und der Erfolgsdruck hoch, denn wer verliert, setzt nicht nur Leben aufs Spiel, sondern blamiert auch noch die USA. Insofern ist die Wahl des Helden dieser Simulation ziemlich daneben: Pilot Jack Haggart ist eher in Ausnüchterungszellen denn Quartieren zu finden (»Am Boden nehmen Sie Befehle nur von einer Flasche Tequila oder einer langbeinigen Schönheit entgegen«), aber das ist den Vorgesetzten egal. Schließlich bringt Haggart jede Bombe ins Ziel.

Mit dieser Ausgeburt an Diplomatie steuert die Silent-Thunder-Division drei Einsatzziele an. In Kolumbien soll mal wieder ein Drogenkartell vernichtet werden. Señor Macias hat soviel Geld, daß er sich entsprechend gute Verteidigungssysteme leisten konnte, und das kolumbianische Militär ist überfordert. Am persischen Golf etabliert sich ein neuer Diktator namens Ali Goni. Er bastelt an chemischen und biologischen Waffen und wird von der Bevölkerung unterstützt, was den Einsatz besonders delikat macht. Schließlich bittet Südkorea Sie zur Hilfe; in Nordkorea zeichnet sich ab, daß der an die Macht strebende Kim Lee einen Angriff auf die südlichen Nachbarn plant, um seinen gemäßigteren Vater aus dem Präsidentenamt zu bugsieren.



Die A-10 trägt den Namen »Tank-Killer« nicht umsonst, denn ihre Beute sind im wesentlichen Panzer.

In jedem dieser drei Einsatzziele warten acht Missionen auf Sie. Im Kampagnen-Modus fliegen Sie diese 24 Missionen nacheinander durch, im Training dürfen Sie die sieben ersten Missionen eines Gebiets auch direkt anwählen. Der jeweils letzte Auftrag bleibt also nur hartnäckigen Spielern vorbehalten.

Anders als üblich gibt es zum Start eines Auftrags keine Einsatzbesprechung. Vielmehr bekommen Sie nur in drei Stichworten gesagt, wieviel Luftabwehr und Panzer im Fluggebiet zu erwarten sind und werden dann auch gleich ins Cockpit gesetzt. Die eigentliche Handlung des Spiels erfahren Sie nur per Funkspruch. Ihr Vorgesetzter raunt Ihnen eine Begrüßung zu, nennt kurz das Ziel und etwaige Gefahren. Die Navigations-Karte



Das Kanonenboot haben wir versenkt, als nächstes ist die Brücke dran.



Die hochauflösende Grafik wirkt zwar besser, ist aber für das Spiel nicht zwingend notwendig.

BORIS SCHNEIDER ★★★

Sierra hat sich seine Aufgabe hier etwas zu einfach gemacht. Zwei Dutzend Einsätze in drei Fluggebieten – woanders nennt man das »Demo-Version«. Die Einsätze selbst sind theoretisch zwar sehr gut, zeigen in der Praxis aber das »Lern«-Problem. Beim ersten oder zweiten Spielen funktionieren die eingebauten Überraschungen, doch da der Zufall ausgeschaltet ist, tauchen die zusätzlichen Bedrohungen immer an der gleichen Stelle auf. Beim dritten Anflug weiß man, wer wann von wo kommt und stellt seine Spielweise darauf ein. Der beabsichtigte Effekt einer Mission, die sich ständig ändert, geht dabei flöten. Noch dazu sind die Fluggebiete derart klein, daß ein vernünftig geplanter Zielanflug gar nicht funktionieren kann. Bei einem Ziel am Rand der Karte ist man schneller aus dem Gebiet geflogen als man denkt und bekommt als Verwarnung gleich ein paar MiGs auf den Hals gehetzt – das ist weder komisch, noch fair, sondern schlicht und einfach schlampiges Spieldesign.

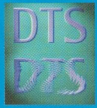
Auch sonst bietet Silent Thunder nichts neues und weniger als die aktuelle Konkurrenz: Ein einziges Flugzeug mit Minimal-Instrumentierung und gutmütigen Flugeigenschaften, ein lasches Handbuch, keinen Multiplayer, noch nicht einmal ein Zufallsgenerator für neue Missionen – da hilft auch die wirklich gute Grafik nicht weiter.

Track Attack.

The race game that changes everything.

die Strecken
die Hindernisse
die Gegner
die Taktik

In Track Attack wird erstmalig das neuentwickelte DTS (Dynamic Track System) verwendet. Das DTS bewirkt eine permanente Veränderung der Rennstrecke: Hügel "morphen" aus der Fahrbahn, Sprungschanzen, Schikanen oder Brücken entstehen ... und viele weitere Überraschungen warten auf Sie! DTS bedeutet: Vergessen Sie alles, was Sie bisher an Rennspielen gesehen haben!



Netzwerk-, Modem-, und Direct-Link-Option, Q-Sound, unglaubliche 3D-Graphik, 39 sich permanent verändernde Rennstrecken und ein phantastisches Gameplay - das ist Track Attack!

MicroProse World Wide Web Site:
http://www.microprose.com



erscheint nicht einmal automatisch, als erstes sollten Sie zur Orientierung also die Karte aufrufen. Zum Glück wird das Spiel dabei angehalten, denn viele Einsätze beginnen schon im Flug und nicht auf der Startbahn.

In den Missionen stehen Sie unter Zeitdruck, da die Fluggebiete sehr klein sind und der Gegner seine Bewegungen recht flott durchführt. Soll beispielsweise ein Konvoi aufgehalten werden, können Sie sich nicht ein paar Minuten Zeit lassen, sondern sollten schnell in das Geschehen eingreifen. Die Landkarte kann bei der Höchstgeschwindigkeit der A-10 oft in gut einer Minute durchflogen werden; geraten Sie an den Rand, ertönt erst eine Warnung, dann erscheinen ein paar gegnerische MiGs; wenn Sie dann immer noch nicht gewendet haben, wird der Einsatz sofort beendet. Leider kann Ihnen das mit etwas Pech ungewollt passieren.

Insgesamt gibt es in den Missionen drei Ziele: Vernichten Sie die Targets, die Ihnen zu Beginn vorgegeben werden. Reagieren Sie auf neue Bedrohungen, die von verbündeten Truppen entdeckt werden. Suchen Sie selbst nach weiteren Gebäuden und Stellungen, die dem Gegner fehlen würden. Denn manchmal erfahren Sie trotz erfolgreich abgeschlossener Mission: »Sie haben ein Munitionslager des Gegners nicht vernichtet. Dies macht den folgenden Auftrag schwerer«.

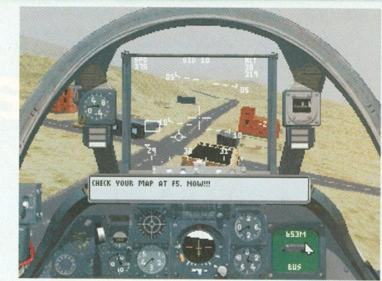
Innerhalb der Missionen müssen nicht nur die eigenen Truppen, sondern auch die Zivilisten beschützt werden. Das bedeutet in erster Linie natürlich, daß Sie nicht aus Versehen Wohnhäuser und Kirchen bombardieren (die sich manchmal in unmittelbarer Nähe der eigentlichen Ziele befinden), aber auch den aktiven Schutz der Bevölkerung. In den Golf-Missionen gilt es beispielweise einen Giftgas-Transport zu stoppen. Wer zur falschen Zeit den Laster abschießt, setzt das Gas frei: Leider verloren. Vielmehr sollten Sie eine taktisch wichtige Brücke zerstören und den Konvoi dadurch aufhalten, so daß sich Ihre Bodentruppen um das Problem kümmern können.

Die Flugeigenschaften der A-10 sind in diesem Programm recht gutmütig realisiert. Große Steuerungsprobleme gibt es nicht, lediglich bei niedrigen Geschwindigkeiten gerät die Maschine schnell in einen Stall, was gerade Anfänger frustrieren wird. Die Waffensysteme sind bewußt einfach gehalten: Bombenabwürfe sind nahezu automatisch, da Sie das Ziel im HUD aufschalten müssen und dann einfach auf die Meldung »Release« warten. Ohne Release brauchen Sie den Feuerknopf nicht zu drücken, denn da bleibt auch die dümmste Bombe an Bord. Wenn sie hingegen abgeworfen werden darf, ist die Treffergenauigkeit auch nahe hundert Prozent. Da ist die eigentliche Aufgabe des Piloten lediglich, bei relativ kurzen Anflügen das richtige Ziel anzuvisieren.





Eine richtige Einsatzbesprechung wie bei anderen Flugsimulationen gibt es nicht. Lediglich ein grober Abriß wird vor dem Start gegeben. Im Flieger erfolgt die Missionsbeschreibung per Sprachausgabe (englisch). Die nicht zoombare Einsatzkarte erscheint auch nicht automatisch.

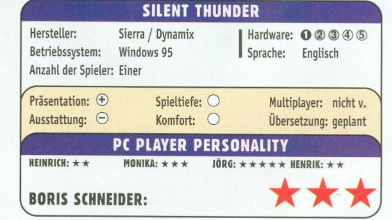


Während des Fluges werden die Missionsziele von der Einsatzleitung geändert.

Alle Missionen lassen sich mit unendlicher Bewaffnung und Unverwundbarkeit durchspielen, dann allerdings gibt es auch keinen Eintrag in der geführten High-Score-Liste. Außerdem läßt sich der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen einstellen; damit legen Sie im wesentlichen fest, wie stark die Gegner angreifen.

Mit Silent Thunder setzt Sierra auf eine neue Sparpolitik: Ein auf Papier gedrucktes Handbuch liegt nicht mehr in der Packung, vielmehr wird auf eine Windows-Hilfe-Datei zurückgegriffen. In unserer Testversion (amerikanischer Import mit deutschen Dateien auf der CD) war dieses elektronische Handbuch aber umständlich zu lesen, da nicht einfach weitergeblättert werden kann, sondern von Kapitel zu Kapitel nur per Menü gesprungen wird.

Technik-Tip: Da Silent Thunder ein Windows-95-Programm ist, sind 8 MByte RAM die Untergrenze. Mit 16 MByte gibt es wesentlich weniger Ladezeiten. Die Variante mit niedriger Auflösung (entspricht VGA) läuft auch auf 486ern gut, vorausgesetzt Ihre Grafikkarte hat einen guten Windows-95-Treiber. Für SVGA sollte in jedem Fall ein starker Pentium zur Verfügung stehen, da die 3D-Grafik einige häßliche Fehler zeigt, wenn zu viele Details abgeschaltet werden. **(bs)**



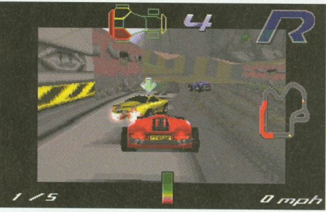
Rennspiel für Fortgeschrittene

TRACK ATTACK

Auf der Packung steht »Bei Track Attack ist alles anders«. Dabei handelt es sich um eine unvollständig aufgewärmte Alt-Spielidee.

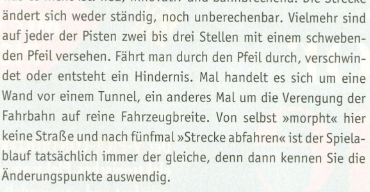
Schlecht programmiert: Sobald gegnerische Autos auf die Strecke kommen, läuft Track Attack nur noch halb so schnell.

Das Spielprinzip haben wir in den letzten Monaten schon oft genug gesehen: ein Action-Autorennen ohne Realitätsanspruch, bei dem die Spieler sich gerne gegenseitig von der Straße drängeln. Garniert natürlich mit dem futuristischem »Das Rennen der Zukunft«-Anspruch. Ach, wie originell. Doch den Durchbruch verspricht die Packung von »Track Attack« mit dem »Dynamic Track System«, kurz DTS. Ständig ändert sich die Strecke, kein Spielablauf ist wie der andere – vielleicht steckt ja doch was Neues in der Packung.



Sinnlose grafische Effekte, wie Rauchwolken und blendende Lampen, drücken auf die Spielgeschwindigkeit.

Bevor wir Ihnen lange erklären, was DTS ist, sagen wir lieber, was es nicht ist: neu, innovativ und bahnbrechend. Die Strecke ändert sich weder ständig, noch unberechenbar. Vielmehr sind auf jeder der Pisten zwei bis drei Stellen mit einem schwebenden Pfeil versehen. Fährt man durch den Pfeil durch, verschwindet oder entsteht ein Hindernis. Mal handelt es sich um eine Wand vor einem Tunnel, ein anderes Mal um die Verengung der Fahrbahn auf reine Fahrzeugbreite. Von selbst »morpht« hier keine Straße und nach fünfmal »Strecke abfahren« ist der Spielablauf tatsächlich immer der gleiche, denn dann kennen Sie die Änderungspunkte auswendig.



Ansonsten erreichen Sie vom Hauptmenü aus nichts, was es woanders nicht auch schon gab: Trainingsmodus, Einzelrennen und komplette Liga, außerdem einen Multiplayer-Modus zu zweit (Nullmodem und Modem) oder viert (per Netzwerk). Zwölf Rennstrecken stehen zur Auswahl und wer die Liga gewinnt, darf sogar auf die geheime Strecke Nummer Dreizehn. In der Liga treten Sie gegen sechzehn andere Fahrer an, im Rennen sind aber immer nur drei ausgewählte Gegner – mehr verkraftet das Programm offensichtlich nicht. Das Ganze ist noch in eine Hintergrundstory eingebettet, die wir uns hier aber schenken müssen: Unserer deutschen, originalverpackten Version lag diese nämlich nur in Französisch bei. Die Anleitung selbst ist hingegen recht pfiffig aufgemacht; viele Tasten müssen Sie sich aber nicht merken, denn neben Gas, Bremse und Lenkung gibt es nur noch einen Turbo-Knopf sowie die Pausen-Funktion.

Neben den DTS-Pfeilen, welche die Strecke verändern, gibt es noch ein gutes Dutzend Extras, die sporadisch auf dem Kurs verstreut werden. Allerdings haben nicht alle eine positive Wirkung; eins nimmt Ihnen das Profil von den schon Schleuderkurs-erprobten Reifen, ein anderes macht alle Reparaturen am Auto rückgängig. Am Ende eines Rennens gibt es Geld und dafür können Sie sich schnellere Motoren, besser haftende Reifen oder Kollisionsschutz in Form von Stoßstangen kaufen, um bessere Chancen beim nächsten Rennen zu haben. **(bs)**

BORIS SCHNEIDER ★★



Heiliger Hill, wer hat denn hier geglaubt, ein Rennspiel programmieren zu können? Bei so starker Konkurrenz wie Destruction Derby und Need for Speed liefert man doch nicht einen derart uninspirierten, unspielbaren Action-Wirrwarr ab. Wie ist es zu erklären, daß die Spielgeschwindigkeit im Trainingsmodus ganz flott, bei drei gegnerischen Wagen auf der Strecke hingegen unspielbar langsam ist? Die drei läppischen Gegner kosten so viel Rechnerzeit, daß auf einem getunten DX4-System bei abgeschalteten Details und verkleinertem Bildschirm immer noch kein Rennen zu gewinnen ist. Merke: Wer sein Spielprinzip auf Schleudern an jeder zweiten Ecke anlegt, kann sich nicht mit fünf Bildern pro Sekunde durch die Kurven mogeln.

Auf einem Pentium wird das Drama auch nicht besser, wenn man Hi-Octane und Bleifuß kennt: Völlig konfus designte Strecken, Computergegner mit Minimal-Intelligenz, Musik nur bei einhundert Megabyte (!) Installation auf der Festplatte, Motoren, die in zwei Sekunden auf 150 km/h beschleunigen, aber bei einer 10-Grad-Steigung versagen - hier waren keine Spieleprofis am Werk. Wer böse sein will, sucht sich zur Bewertung deutsche Wörter, die sich auf das englische »Track« reimen.

TRACK ATTACK

Hersteller:	Microprose	Hardware:	❶❷③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), Einer bis Vier (Netzwerk)		

Präsentation: ○	Spieltiefe: ⊖	Multiplayer: ○
Ausstattung: ○	Komfort: ⊕	Übersetzung: ○

PC PLAYER PERSONALITY

HENRIK: ★★ HEINRICH: ★★ MONIKA: ★★ JÖRG: ★

BORIS SCHNEIDER: ★★



Action für Fortgeschrittene

STORM

Das Kampf-U-Boot »Storm« mischt beschnorchelte Atom-Terroristen und andere Meeresfrüchtchen auf.

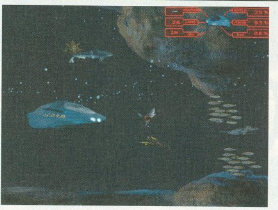


Unser Taucher muß vorübergehend ohne U-Boot-Schutz auskommen. Der stetig sinkende Sauerstoff-Pegel fungiert als unangenehmes Zeitlimit.

Eine neuartige Satelliten-Sonde hilft den Rohstoff-verschleudernden Erdlingen auf der Suche nach tollen Erzen. Diesen dicken Fisch will jedoch der kriminelle Arm der Atomenergie-Mafia torpedieren. Als unterseeische Probebohrungen von einem Unfall überschattet werden, nutzen die Dunkelmänner die Gunst der Stunde zum militärischen Einsatz. Nur das Experimental-U-Boot »Storm« ist jetzt in der Lage, Level für Level den Weg freizuschießen.

Die Phantasie des Designteams endete gottlob nicht bei der an den Algen herbeigezogenen Story. Storm ist ein Actionspiel, das weder ins »Schieß' alles nieder in 3D«- noch ins »putziges Jump-and-Run«-Lager absinkt. Vielmehr lotsen Sie das U-Boot bei Seitenansicht durch scrollende Levels, als wäre es ein flottes Shoot-em-up im post-»R-Type«-Stil. Ganz so urwüchsig geht es aber nicht ab. Die klobige Storm will behende gesteuert werden, um Minen, Mini-U-Booten, herabstürzendem Gerümpel und anderem Unbill auszuweichen. Außerdem wird munter zurückgeschossen; solange die Munition reicht, wechseln Sie mit der Control-Taste die verschiedenen Waffentypen.

Den herumliegenden Baller-Nachschub, Energie für die Schutzschilde und andere Schätze der Tiefsee schnappen Sie sich per Robo-Arm oder lassen einfach einen Taucher zu Wasser. Der wendige Schwimmer ist seinerseits bewaffnet, aber auch verwundbar: Während Haie dem Stahlrumpf der Storm wenig anhaben können, schätzen sie Taucher als proteinreichen Appetithappen. Sieben Levels gilt es insgesamt zu durchschwimmen, die wiederum in bis zu sechs Abschnitte unterteilt sind. In einigen Etappen muß sich die drei Mann starke Besatzung auch ohne U-Boot-Schutz durchpaddeln.



Eines der ersten Mini-Puzzles: Hier beschützen Sie Seelöwen vor einem Hai-Rudel, damit die putzigen Robben eine Fisch-Barriere wegschlampfen.

Wir kriegen jede CD voll: Ansehnliche Computer-Animationen werden zwischen den einzelnen Spielabschnitten gezeigt.

An den sehr schönen, vorgerenderten Sprite-Animationen alleine liegt es natürlich nicht, daß Storm gleich drei CDs füllt. Diese Co-Produktion von Electronic Arts und dem ausführenden Programmierteam American Softworks sicherte einige Computergrafiker-Arbeitsplätze: Zwischen den Levels erzählen ganz ansehnliche Zwischensequenzen den Fortgang der Story; deutsche Synchronisation inklusive. Gelegentlich verirrt sich gar eine 3D-Sequenz in den Seiten-Scroller, doch da müssen Sie nur ein paar Schüsse abgeben und haben sonst auf die Steuerung keinen Einfluß. Die Stormfahrt bietet lediglich einen Schwierigkeitsgrad, aber wenigstens läßt sich der Zwischenstand speichern. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT ★★★

»Schau' hi, da liegt a toter Fisch im Wasser« – jene subtile Zeile bajuwarischer Prosa ist angesichts von Storm eine bodenlose Untertreibung. Feucht-fröhliches Ballern auf Haie, böse Taucher, U-Boote, Geschütze und anhängliche Minen satt – aber bitte ganz sachte. Auch wenn man den Bildern nach auf Action in Spielhallen-Manier tippen könnte, ist behutsames Vorgehen gefragt.

Jedes Sprite bis hin zur Luftbläschen-Kolonie wurde mit extrafeinen Animationsstufen ausgestattet. Die Steuerung ist ganz originell; das träge Schiff ist mit seiner Klotzigkeit wesentlich sperriger als die aussetzbaren Taucher. Nur wer in einem Level mal ein Stückchen zurück nach links schwimmen muß, hat wenig zu lachen: Man kann nicht nach hinten schießen und mancher Taucher landet wegen der Bildrandnähe im Maul eines plötzlich auftauchenden Hais.

Beim gar nicht mal leichten Schiffe-versenken hätte ich mir eine freundlichere Speicher-Funktion zurück. Sie werden nach jedem Save oder Lebensverlust eiskalt an den Anfang des aktuellen Level-Abschnitts zurückgesetzt. Einiger Frust-Momente zum Trotz hake ich Storm als überwiegend erfreuliche Action-Erfahrung ab.

STORM

Hersteller:	Electronic Arts	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	○	Spieltiefe:	○	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	⊕	Komfort:	○	Übersetzung:	○

PC PLAYER PERSONALITY

HENRIK: ★★★★ BORIS: ★★★★ MONIKA: ★★★ JÖRG: ★★★

HEINRICH LENHARDT:



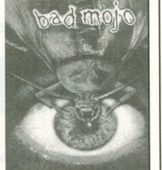
Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 **Wesel**
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

Der Knüller!
Bad Mojo
Deutsche Version
DM 79,99



CD-ROM

Titel		Preis
7th Guest	DA	19,99
11th Hour	DV	84,99
3 D Pinball	DA	64,99
5th Musketeer	**DV**	**67,99**
AH - 64 Longbow	DVx	84,99
Abuse	**DV**	**67,99**
Across the Rhine	DV	54,99
Albion	**DV**	**69,99**
Alone i. t. dark T. 1-3	**DV**	**69,99**
Angel Devoid	DAx	67,99
Anvil of Dawn	DV	69,99
Apache Longbow	DV	74,99
Arcade Amerika	**DV**	**79,99**
Assault Riggs	DA	67,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV	79,99
Bad Mojo	**DV**	**79,99**
Baphomets Fluch	**DVx**	**74,99**
Batmann Forever	DA	78,99
Battle in Time	**DA**	**59,99**
Battle Isle 3	DV	64,99
Battle Race	DAx	77,99
Battlecruiser 3000 AD	DV	64,99
Bermuda Syndrom	DV	69,99
Fighter Duell	DA	67,99
Flugsimulator 5.1	DV	99,99
Form. One Grand Prix 2	**DV**	**97,99**
Frankenstein	DV	79,99
Fritz 4 Schach	DV	124,99
Gabriel Knight 2	**DV**	**77,99**
Gender Wars	DV	69,99
Gene Wars	DVx	79,99
Grand Prix Manager	DV	84,99
Hardball 5	DA	79,99
Heart of Darkness	DVx	84,99
Heroes of Might & Magic	DV	74,99
Hugo 3	DV	64,99
Imperium Romanum	DV	79,99
Indy Car Racing 2	DA	74,99
Jagged Alliance	DV	89,99
John Madden Football 96	DAx	79,99
Johnny Bazokatoon	DA	67,99
Kingdom of Magic	DVx	69,99
Living Ball	**DA**	**44,99**
Load Star	DAx	77,99
Lost Eden	DV	74,99
Mad TV 2	DVx	74,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Big Red Racing	DA	69,99
Biing	DV	59,99
Bleifuß	**DV**	**49,99**
Blood and Magic	**DV**	**i.V.**
Braindead 13	DV	64,99
Burning Steel 4	DVx	69,99
Caesar 2	DV	74,99
Carrier Strike Force	DV	74,99
Chewy ESC from F5	DV	59,99
Chronomaster	DA	74,99
Civilisation 2	**DV**	**79,99**
CivNet	DV	89,99
Comix Zone	DV	49,99
Command & Conquer	DV	79,99
Command & Conquer WIN 95 SVGA	**DVx**	**79,99**
Comm. & Conq. Data	**DV**	**24,99**
Command Aces/Win.95	DV	74,99
Conquerer A.D. 1086	DV	74,99
Conquest o.t. New World	**DV**	**78,99**
Cronicle of the Sword	EV	74,99
Cronicle of the Sword	DVx	74,99
Crusader No Remorse	DV	79,99
Cyberia 2	**DV**	**69,99**
Cybermage	DV	79,99
D	**DV**	**84,99**
Daggerfall	DVx	79,99
Darker	DA	74,99
Death Gate	**DV**	**74,99**
Deathline	**DA**	**39,99**
Deep Space Nine	DA	77,99
Defcon 5	**DV**	**74,99**
Der Druidenzirkel	DV	59,99
Der Planer 2	**DV**	**69,99**
Der Seelenturm	DV	67,99
Descent 2	**DA**	**78,99**
Descent 2 Missionbuilder	DAx	37,99
Destruction Derby	DA	84,99
Diabolo	**DV**	**i.V.**
Die Fugger 2	**DV**	**74,99**
Die Siedler 2	**DV**	**69,50**
Discworld	DV	74,99
Duke Nukem 3 D	DA	77,99
Dungeon Keeper	DVx	79,99
Earth Siege 2	DV	i.V.
Earthworm Jim / Win. 95	DV	64,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	64,99
Ecco the Dolphin	**DV**	**54,99**
Elisabeth 1	**DVx**	**87,99**
Extreme Games	**DA**	**49,99**
Extreme Pinball	DA	54,99
F1 Manager	**DV**	**69,99**
Fantasy General	EV	69,99
Fantasy General	DVx	69,99
Fast Atack	**DV**	**64,99**
Fifa Soccer 96	DV	79,99
Made in Germ. Compil.	DV	39,99
MAG	**DV**	**69,99**
Magic Carpet 2	DV	79,99
Magic the Gathering	DVx	97,99
Manic Karts	**DA**	**29,99**
Master of Antares	**DV**	**84,99**
Mechwarrior 2	DV	74,99
Mechwarrior 2/Win. 95	EV	74,99
Mechwarrior 2 Data	DA	39,99
Mega Pack 5	**DA**	**79,99**
Metal Lords	DV	79,99
Monopoly	DV	59,99
Myst	DV	64,99
NBA Live 96	DV	79,99
Need for Speed	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
Panzergeneral 2	DA	49,99
Pax Imperia 2	DV	i.V.
PGA European Tour	**DA**	**79,99**
PGA Tour Golf 96	DA	79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA	34,99
Phantasmagoria	DV	79,99
Pinball 3D VCR	**DA**	**49,99**
Pinball Wizzard 2000	DA	67,99
Pitfall / Wind. 95	DV	74,99
Pole Position	DV	87,99
Police Quest SWAT	DV	74,99
Powerplay Hockey	DA	i.V.
Pro Pinball the Web	DA	49,99
Psycho Pinball	DV	69,99
Quake	EV	i.V.
Ran Soccer	DV	74,99
Ran Trainer 2	DV	69,99
Ravenproject	DV	53,99
Raymann	DA	64,99
Rebel Assault 2	DV	79,99
Red Ghost	DV	79,99
Riddle of Master LU	**DV**	**74,99**
Ridge Racer	DVx	51,99
Ripper	**DV**	**79,99**
Rise of the Robots 2	DA	78,99
Rivers of Dawn	DA	67,99
Schleichfahrt	DVx	77,99
Shannara	**DV**	**69,99**
Shell Shock	**DV**	**74,99**
Shine	DVx	94,99
Shivers	DV	74,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Thunder	**DA**	**74,99**
Sim City 2000 Compil.	DV	89,99
Sim Isle	DV	79,99
Sim Tower	DV	74,99
Sim Town	DV	64,99
Space Hulk WIN 95	DAx	79,99
Space Marines	DV	74,99
Star Gate	DVx	44,99

Unsere Hit`s!

Conquest of the new world Deutsche Version — nur DM 78,99

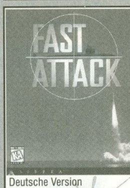
F1 MANAGER Deutsche Version — nur DM 69,99

Cyberia 2 Deutsche Version — nur DM 69,99

Cronicle of the Sword Deutsche Version — nur DM 74,99

Die Siedler II — VENI, VIDI, VICI — NEU! Deutsche Version — nur DM 69,50

Shell Shock Deutsche Version — nur DM 74,99



Deutsche Version — nur DM 64,99

Shannara Deutsche Version — nur DM 69,99

Silent Thunder Deutsche Anleitung — nur DM 74,99

F1 Grand Prix 2 Deutsche Version — Erscheinungstermin ca. Mitte Mai! — nur DM 97,99

Civilisation 2 Deutsche Version — nur DM 79,99

Warcraft 2 Missiondisk Deutsche Version — Anfang Mai, Vorbestellung empf. — nur DM 24,99

CD-ROM

Titel		Preis
Star Trek 3 Final Unity	DV	69,99
Steel Panther	DV	69,99
Stonekeep	DV	84,99
S.T.O.R.M.	**DV**	**79,99**
Syndicate 2 / Wars	DV	i.V.
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV	79,99
Teamchef	DV	84,99
Terra Nova	**DA**	**69,99**
Terminator Future Shock	**DV**	**74,99**
The Dark Eye	DA	77,99
The Dig	DV	77,99
This Means War	**DV**	**74,99**
Thunderhawk 2	DV	74,99
Tie Fighter SVGA	DV	79,99
Tilt	DA	51,99
Time Gate/Night Chase	DV	77,99
Tomcat Alley	**DV**	**51,99**
Top Gun	**DV**	**79,99**
Torrins Passage	DV	79,99
Track Attack	**DV**	**67,99**
Transport Tycoon deluxe	DV	84,99
Trivial Pursuit	DV	74,99
UEFA Champion Leage	**DA**	**74,99**
Urban Runner	**DV**	**84,99**
Vollgas	DV	79,99
Warcraft 2	DV	74,99
Warcraft 2 Data	**DV**	**24,99**
Warhammer	DV	69,99
Werewolf vs. Comanche	DV	74,99
Westwood Compilation: • Kyrandia 1 - 3 • Dune 2 • Lands of Lore	DV	69,99
Wing Commander 3	DV	79,99
Wing Commander 4	**DV**	**99,99**
Worms	DV	64,99
Worms Data	**DV**	**34,99**
WWF Wrestlemania	DA	79,99
X - Wing	DV	69,99
Z	DV	i.V.
Zorck Nemesis	**EV**	**74,99**
Zorck Nemesis	**DVx**	**74,99**

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
Aces over Europe	DV	19,99
Alone in the Datk 1	DV	24,99
Ascendancy	DV	49,99
Battle Isle 1 + Data	DV	24,99
Battle Isle 2 + Data	DV	34,99
Beneath a Steel Sky	DV	19,99
Bureau 13	DV	19,99
Caesar 1	DA	19,99
Civilization	DV	34,99
Creature Shock	DV	19,99
Daedalus Encounter	**DV**	**24,99**
Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Die Siedler 1	DV	34,99
Dune 2	DV	29,99
Fade to Black	**DV**	**34,99**
Flight o.t. Amaz. Queen	DV	39,99
Formula One Grand Prix	DA	34,99
Gabriel Knight 1	DV	19,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Hell	DV	24,99
History Line 14 - 18	DV	29,99
Inca 1	DV	19,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 1	DA	19,99
Kings Quest 7	DV	39,99
Lands of Lore	DV	34,99
Lemminge 1 + 2	DA	29,99
Little Big Adventure	**DV**	**29,99**
Lost in Time 1 + 2	DV	19,99
Magic Carpet 1+Data	DV	29,99
Magic Carpet 2	**DV**	**44,99**
Maniac Karts	DA	29,99
Master of Magic	**DV**	**34,99**
NHL Hockey 94	DA	29,99
Noctropolis	DV	34,99
Panzergeneral 1	DA	29,99
PGA Golf 486	DV	29,99
Populus+Power Mong	DA	34,99
Prisoneer of Ice	DV	39,99
Privateer+Data	DA	29,99

weitere Angebote

Titel		Preis
Rebel Assault 1	DV	34,99
Return to Zorck	DV	29,99
Rüsslesheim	DV	19,99
Sam & Max	DV	29,99
Shadow of the Comet	**DV**	**24,99**
Sim Ant	DV	34,99
Sim City Enhanced	DV	24,99
Sim Earth	DV	34,99
Sim Life	DV	34,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
SSN - 21 Seawolf	DV	29,99
Soccer Kid	DV	19,99
Space Hulk	DV	29,99
Space Quest 4	DA	19,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Strike Command.+Data	DA	29,99
Syndicate Plus	DV	29,99
System Shock	DV	29,99
T.F.X.	DA	29,99
Theme Park	**DV**	**29,99**
U.F.O.	DV	39,99
Ultima 7 Compil.	DA	29,99
Ultima Underworld 1+2	DA	29,99
Wing Armada	DA	29,99
Wing Comm. 2+Data	DA	29,99

Wir führen Spielelösungen der Firma *Hint-Shop* 14,90

Zubehör

Artikel	Preis
Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	179,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Thrustmaster-Produkte	
Thrustmaster Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	229,99
Thrustm. Joyst. Mark II	129,99
Thrustm. WCS Mark II	179,99
Thrustm. Joystick F16 Programmierbar	239,99
Thrustm. Fußpaddles	199,99
CD -ROM Mitsumi FX 400 E-IDE	149,99
CD - ROM Goldstar 6fach Speed E-IDE	229,99

Wir führen Sony Play-Station Spiele und Zubehör in großer Auswahl.

Händleranfragen erwünscht!

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 13
Auch in Sachen Hardware helfen wir gerne!

Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung
x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Grafikadventure für Fortgeschrittene

CHRONICLES OF THE SWORD

Die Ritter bekommen keine Ruhe: Psygnosis bemüht die Herren der Tafelrunde für sein neuestes Grafikabenteuer um den malerischen Hof von König Artus.

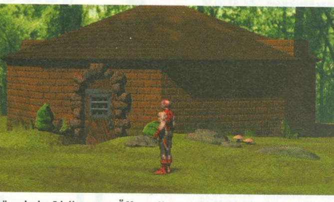


Bei dieser »Dame« sollen Sie etwas Dracheneischale für Merlin besorgen.

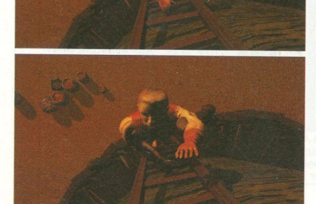
Während unsereins heutzutage nur noch der Herzschlag ereilt, hatte man im Mittelalter die Chance, einen echten Ritterschlag abzubekommen. Einer der Glückspilze, denen diese seltene Gunst sogar am berühmten Hof zu Camelot zuteil wurde, heißt Gawain. In dessen Rolle dürfen Sie bei »Chronicles of the Sword« schlüpfen und sich sogleich an schwierige Aufgaben heranwagen. Denn just zur gleichen Zeit, in der Gawain Ritter der Tafelrunde beitritt, wird der Hofpriester auf grausame Art und Weise ermordet. Als Täterin entpuppt sich Morgana, die eine Halbschwester des Königs ist. Um nicht verbannt zu werden, flieht Morgana, wüste Drohungen gegen das Königreich ausstoßend, in letzter Sekunde. Der Regent erteilt nun Gawain die Aufgabe, die gefährliche Zauberin unschädlich zu machen.

Nachdem Sie sich für einen von zwei Schwierigkeitsgraden entschieden haben, statten Sie erstmal dem berühmten Zauberer Merlin einen Besuch ab. Dazu steuern Sie Ihre Spielfigur mit Mausklicks durch bildschirmfüllende Super-VGA-Grafiken. Hier wurde offensichtlich ein 3D-Programm bemüht, um Landschaft und Personen zu berechnen. Der Mauszeiger »errötet«, wenn Sie auf Stellen im Bild deuten, an denen sich Aktionen ausführen lassen. Verwandelt er sich hingegen in trippelnde Schuhsohlen, ist an dieser Stelle der Ausgang in ein anderes Bild zu finden. Bei manchen Aktionen wird in eine nicht mehr steuerbare 3D-Animation umgeblendet, bei der die Muskeln der Hauptfigur schön zur Geltung kommen – dadurch ist die etwas »puppenhafte« Fortbewegung eher zu verzeihen.

Aus Gesprächen, in denen der Spieler wie üblich aus bis zu sechs Sätzen seine Antwort aussuchen kann, erhält Gawain Hinweise für sein weiteres Vorgehen. Der Gesprächsinhalt erscheint stets als Text am Screen und wird auf Wunsch auch gesprochen. Die Recherche besteht neben dem fleißigem Kommunizieren aus dem sattsam bekannten Einsammeln herumliegender Gegenstände in das eigene Inventar. Dabei ist äußerste Sorgfalt (sprich pixelgenaues Absuchen des Bildschirms) notwendig, damit Sie keine kleinen, versteckten Hinweise übersehen. Einige Gegenstände müssen miteinander »benutzt« werden, ehe Gawain sie weitergeben oder anwenden darf. Wenn Sie einen Gegenstand im Inventar näher betrachten, wird er in Nahaufnahme gezeigt und um die eigene Achse gedreht, damit auch Details, wie etwa Flüssigkeiten in Gefäßen, sichtbar werden.



Trügerische Idylle – zum Öffnen dieses Häuschens benötigen Sie eine Portion Drachenblut.



Gawains gestählter Körper kommt nur bei den Zwischensequenzen so richtig schön zur Geltung.

MONIKA STOSCHEK ★★★

Dieses mittelalterliche Abenteuer erstreitet sich einen mittelmäßigen Platz im Feld der Konkurrenten. Optisch und rätseltechnisch ist das Spiel nicht gerade ein Highlight. Dazu hätten den knackigen Muskelmänner etwas elegantere Animationen und den Puzzles ein wenig mehr Logik spendiert werden müssen. Dafür gibt es eine hübsch ausgearbeitete Story und liebliche musikalische Untermalung samt Sprachausgabe fürs ritterliche Spiel. Das endlose Geklicke im Inventar gehört allerdings eher in die Steinzeit als ins höfische Leben des Mittelalters und die Kampfszenen des höheren Schwierigkeitsgrads machen gar nicht an.

Selbst auf einem Pentium mit 90 MHz und 16 MByte RAM erwarten Sie relativ lange Ladezeiten, an einem 486er oder mit nur 8 MByte sollten Sie viel Geduld haben, auf hochauflösende Drachen- oder Skelettanimationen zu warten. Zwar kein Leckerbissen der Adventuregeschichte also, aber doch solide Hausmannskost mit einigen Mängeln. Die von uns getestete Originalfassung erfordert brauchbare Englischkenntnisse. Wer sich nicht sicher ist, sollte die für Mai geplante deutsche Version abwarten.



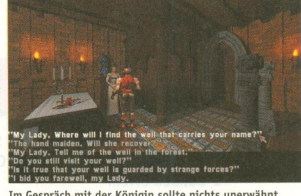






Im hohen Schwierigkeitsgrad wird selbst gekämpft: Nur ein Sieg über diesen Untoten bringt Sie weiter.

Das Abenteuer ist streng linear aufgebaut: Solange ein erteilter Auftrag nicht erfüllt ist, geht es nicht weiter. So kann Gawain Camelot beispielsweise erst verlassen, wenn er Merlin gefunden hat und von ihm eine weiterführende Aufgabe erhält. Erst dann öffnen sich die Schloßtore für den Spieler. Bei den Puzzles, die unterwegs zu lösen sind, gehört ein guter Teil zur Kategorie: »Suchen mit der Maus«, da im Spielverlauf in bereits besuchten Räumen neue Objekte auftauchen, die noch dazu versteckt sind. Mangels Punktezähler oder akustischem Signal ist nicht immer eindeutig klar, welche Aktion jetzt einen Fortschritt auslöst. So muß der arme Gawain neu gewonnene Besitztümer Stück für Stück, Klick für Klick den anderen Charakteren zeigen, um ja keine Information zu verpassen. Im gleichen Menü befindet sich die Save-Option, mit der Sie gerade mal ein halbes Dutzend Spielstände sichern dürfen. Besonders vor drohenden Echtzeitkämpfen ist Speichern ratsam, da die Kämpfe nur im einfacheren der beiden Schwierigkeitsgrade automatisch ablaufen. Im regulären Modus hingegen müssen Sie selbst per Tastatur ran und das Schwert schwingen. **(ms)**



Im Gespräch mit der Königin sollte nichts unerwähnt bleiben.

CHRONICLES OF THE SWORD

Hersteller:	Psygnosis	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	○	Spieltiefe:	○	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	○	Komfort:	⊖	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

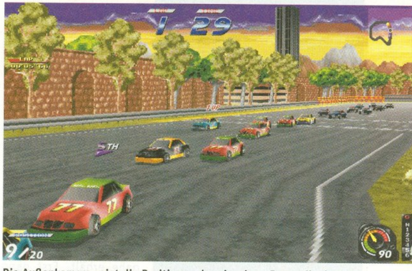
BORIS: ★★ HEINRICH: ★★★ HENRIK: ★★★ JÖRG: ★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★

Rennspiel für Einsteiger

SPEED HASTE

Reifenwechsel inklusive: Die Strecken von Speed Haste stehen sowohl den Stock Cars wie auch Formel-1-Boliden offen.



Die Außenkamera zeigt die Positionen der einzelnen Rennteilnehmer über den Autos deutlich an. (SVGA)

Autorennspiele sind eigentlich eine eindeutige Sache: Entweder fahren Sie mit den typischen Formel-1-Konstruktionen über die Strecke oder Sie klemmen sich hinter das Steuer eines »Stock Cars«, eines aufgemotzten Serienwagens, den Sie theoretisch auch beim Gebrauchtwagenhändler um die Ecke kriegen sollten. Das von Electronic Arts vertriebene »Speed Haste« setzt sich über diese Hürde hinweg. Sie dürfen mit beiden Wagengattungen an den Rennen teilnehmen. Natürlich bleibt ein Wagentyp für sich auf der Strecke, da die Formel-Einser mit rund 320 km/h brausen, während bei den Stock Cars der Tacho schon bei etwa 250 km/h anschlägt.



Per Splitscreen können zwei Personen an einem einzigen PC gegeneinander spielen. (SVGA)



Empfehlenswert trotz niedriger Auflösung: Der VGA-Modus ist wesentlich schneller.

Programmiert wurde Speed Haste allerdings nicht von EA selbst; vielmehr wurde der Titel dem spanischen Softwarehaus »Friendware« abgekauft. Es sollte zuerst als Shareware vertrieben werden, aber die registrierte Vollversion gibt es jetzt im Laden als EA-Produkt, ähnlich wie »Abuse«, das wir in der letzten Ausgabe getestet haben.

Nach dem einen neuen Feature der beiden Wagenklassen gibt es allerdings sonst nur spielerische Hausmannskost: Auswahl aus acht Strecken und fünf Autos, drei davon mit automatischer Gangschaltung. Dazu drei bekannte Spielmodi: Practice (ohne Gegner), Einzelrennen und einen Championship-Modus, bei dem alle acht Kurse hintereinander gefahren werden. Im Options-Menü stellen Sie ein, ob Sie nur um eine gute Position fahren oder sich noch ein Zeitlimit aufdrücken wollen, in dem Sie eine Runde schaffen müssen, bevor »Game Over« erscheint. Weitere Spieldetails gibt es nicht – die Autos und Strecken ändern sich nicht, Kollisionen auf der Strecke bremsen nur, aber beschädigen die Wagen nicht. Einzig der Multiplayer-Modus per Splitscreen, Modem und Netzwerk wäre da noch erwähnenswert.

Die Strecken selbst sind kurvenreich, aber sehr flach; auch bei der Grafik gibt es wenig echtes 3D zu sehen, sondern nur Bäume und Banden. Lediglich die Autos selbst werden komplett mit Lichteffekten als echte 3D-Grafik berechnet. Neben zwei Außenansichten von hinten gibt es noch die Cockpit-Perspektive sowie eine TV-Kamera-Sicht, die sich per Funktionstasten aktivieren lassen. Im Hauptmenü kann zwischen VGA- und SVGA-Grafik umgeschaltet werden; die SVGA-Version ist aber auch auf schnellen Pentiums kein Geschwindigkeitswunder und sieht auch nicht so viel besser aus.

Speed Haste installiert sich komplett auf der Festplatte (etwa 7 MByte) und benutzt die CD-ROM lediglich als Transport-Medium. Die Shareware-Version von »Speed Haste« ist auch diesen Monat auf der CD-ROM von PC Player plus enthalten. (bs)

BORIS SCHNEIDER ★★

Nicht so hastig, Freunde. Was bei »Abuse« ein Geistesblitz war, wirkt bei »Speed Haste« eher peinlich: Shareware hat nicht immer das Kaliber eines 100-Mark-Programms und eine ungewöhnliche Spielidee wäre da von Vorteil. Ein Mainstream-Autorennen rauszubringen, wo es doch schon »Bleifuss« und »Need for Speed« gibt, wäre nur geschickt, wenn das Programm denn auch was besonderes hätte. Aber weit gefehlt: Speed Haste ist die Gewöhnlichkeit in Reinkultur und dadurch schon so langweilig, daß man es gar nicht mehr als Durchschnitt einstufen mag. Die beiden Autoklassen unterscheiden sich nur durch die Höchstgeschwindigkeit, die Strecken sind ein paar Kurven mit etwas Grafik drumherum und der Anspruch an den Spieler so flach wie die Straßen selbst. Sechs Monate nach Bleifuss hat ein Speed Haste eigentlich nichts auf dem Markt verloren.

SPEED HASTE

Hersteller: Friendware
Betriebssystem: MS-DOS
Hardware: ①②③④⑤
Sprache: Englisch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (an einem PC, per Modem), bis Vier (Netzwerk)

Präsentation: ○	Spieltiefe: ⊖	Multiplayer: ○
Ausstattung: ⊖	Komfort: ○	Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

HENRIK: ★★★ HEINRICH: ★★ MONIKA: ★★ JÖRG: ★★

BORIS SCHNEIDER: 

Summer-Time Play-Time !

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CROSS

Computersystems GmbH

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

Titel			Preis
5th Musketeer	e/d	3	65.-
Absolute Zero	d	1	59.-
Abuse	d	1	66.-
Across the Rhine 1944	d	2	49.-
Adams Family Pinball	d	1	74.-
Adams Night	d	1	85.-
AH-64D Longbow*	d	2	85.-
Airbus A 320 II*	d	2	74.-
Alien Trilogy*	e/d	1	84.-
Alone in the Dark Trilogy	d	3	66.-
Ancient Empires*	d	8	79.-
Angel Devoid	e/d	8	65.-
Anvil of Dawn	d	5	74.-
Arcade Amerika	d	1	79.-
Assault Rigs	e/d	1	65.-
A.T.F. US	d	2	79.-
Azrael´s Tear*	d	3	79.-
Bad Day on Midway*	e/d	3	74.-
Bad Mojo	e/d	3	79.-
Baldies	d	2	65.-
Baphomets Fluch (Broken Sw.)	d	3	74.-
Batman Forever	e/d	1	86.-
Battle Arena Toshinden*	e/d	1	79.-
Battle Beast	e/d	1	89.-
Battle Cruiser 3000 A.D.	d	2	64.-
Battle Ground Ardennes	d	2	64.-
Battle Ground Ghettisburgh*	d	2	64.-
Battles in Time	e/d	8	64.-
Battle Isle 3	d	8	69.-
Battle Race	e/d	1	65.-
Bioforge Gold	d	3	89.-
Bleifuß	e/d	2	50.-
Blood & Magic	e/d	8	79.-
Blown Away	d	3	79.-
Burning Steel 4	d	8	45.-
Braindead 13	d	3	64.-
Caesar 2	d	8	77.-
Capitalism*	d	8	79.-
Carrier Strike Force	d	2	75.-
Chronicles of the Sword	d	3	74.-
CivNet	d	2	55.-
Colony Wars 2492	d	8	69.-
Comix Zone	d	1	55.-
Command & Conquer SVGA*	d	8	88.-
Command & Conquer 2*	d	8	88.-
Congo*	e/d	1	79.-
Conquest o.t. New World	e/d	8	85.-
Crusader - No Remorse	d	2	79.-
Cybermage Darkl. Awakened	d	1	79.-
Cyberjudas	e	3	79.-
Daggerfall*	d	5	79.-
Dark Forces 2*	e	1	89.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Deadline	d	2	39.-
Deadly Games*	e/d	8	89.-
Deadly Skies	e/d	1	74.-
Death Gate*	d	2	69.-
Deathkeep (Win95)*	e	1	69.-
Defcon 5	d	1	59.-
Der Planer 2*	d	2	79.-
Der Produzent*	d	8	79.-
Destruction Derby	e/d	1	85.-
Diablo*	d	2	79.-
Discworld	d	3	69.-
Dungeon Keeper*	d	3	85.-
Earthsiege 2	e/d	8	74.-
Earthworm Jim 1 & 2	d	1	65.-
Écco the Dolphin	e/d	1	51.-
ESPN Extreme Games*	e/d	1	55.-
Evocation	d	3	69.-
Fable*	e/d	3	84.-
F1 Manager 96	d	2	74.-
Fast Attack	d	1	65.-
FIFA Soccer 96	d	4	79.-
Flying Corps*	e/d	2	84.-
Football Pro	e/d	4	79.-
Gabriel Knight 2	d	3	84.-
Gene Machine*	d	3	59.-
Gene Wars*	d	8	79.-
Gender Wars*	e/d	1	84.-
Grand Prix Manager	d	2	55.-
Hardline*	d	1	59.-
Heart of Darkness*	d	2	87.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	49.-
Hugo 3	d	1	65.-

CD SPIELE

Titel			Preis
Imperium Romanum	d	3	79.-
Indy Car Racing II	d	2	74.-
Kingdom of Magic	d	3	74.-
Lemmings + Paintball (W95)	d	8	35-
Mad TV 2*	d	2	79.-
Magic the Gathering*	d	8	88.-
Manic Karts	e/d	2	33.-
Marco Polo	d	2	69.-
Master of Orion 2*	d	8	86.-
Maximum Road Race	e/d	2	79.-
Mechwarrior II + Mission	d	1	79.-
Mechwarrior II Mission	d	zus	39.-
Monopoly	d	8	59.-
Myst Special Edition + Buch	d	3	65.-
NBA Live '96	d	4	79.-
Need for Speed	d	2	79.-
NHL Hockey 96	d	4	79.-
Normality*	d	3	74.-
Offensive*	d	8	79.-
Panzer General II (W95)	d	8	69.-
Pax Imperia 2*	d	8	79.-
PGA European Tour Golf	e/d	4	79.-
PGA Tour Golf 96'	e/d	4	79.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	84.-
Pinball 3D / VCR	e/d	2	49.-
Pole Position	d	2	89.-
Police Quest V SWAT	d	3	79.-
Power Play Hockey	e/d	4	59.-
Pro Pinball The Web	d	2	55.-
Rayman	d	1	66.-
Rebel Assault 2	d	1	84.-
Renegade 2	e/d	1	74.-
Ripper	d	3	79.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation, Erotik und CD-i. Unseren **Gesamtkatalog** erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Händleranfragen erwünscht !

Titel			Preis
Rise of the Robots 2	e/d	1	85.-
Schleichfahrt	d	2	84.-
Shell Shock*	d	2	69.-
Silent Hunter	d	2	69.-
Silent Thunder*	e/d	2	79.-
Simon the Sorcerer 2 + T-Shirt	d	3	65.-
Simon the Sorcerer 1&2 + Shirt	d	3	84.-
Space Bucks	e/d	2	65.-
Speed Haste*	e/d	4	54.-
Space Hulk 2*	e	1	79.-
Spycraft	e	3	79.-
Star Trek A Final Unity	d	2	74.-
Star Trek Deep Space Nine	e	3	69.-
Stonekeep	d	7	84.-
S.T.O.R.M.*	e/d	2	84.-
Striker 96*	e/d	4	69.-
Superstreetfighter 2*	e/d	1	69.-
Syndicate Wars*	d	2	79.-
Terra Nova	e/d	1	74.-
Tie Fighter (SVGA)	e/d	1	65.-
Tilt	d	2	55.-
Time Commando*	e/d	1	89.-
Theme Hospital	e/d	3	79.-
Thexder (Win95)	e/d	1	69.-
This Means War!	d	8	79.-
Thunderhawk 2	d	2	69.-
Tomcat Alley	e/d	2	55.-
Total Control*	e/d	1	85.-
Total Distortion*	e	2	74.-
Top Gun - Fire at Will	d	2	79.-
Twisted Metal*	e/d	1	59.-
Tyrian	e/d	1	69.-
UEFA Champions League	d	4	49.-
Urban Runner*	d	2	84.-
Virtual Snooker	e/d	4	79.-
Vollgas	d	3	59.-
War College	d	8	64.-
War Hawk (W95)	e/d	2	59.-
Wing Commander 3	d	1	79.-
Witchhaven 2	e	1	89.-
Worms	d	1	66.-
Worms Reinforcement	d	zus	36.-

Angebote

Titel			Preis
7th Guest	e/d	3	24.-
Alone in the Dark 1	d	3	29.-
Ascendancy	d	2	55.-
Beneath a Steel Sky	d	2	19.-
B-17 Flying Fortress	e/d	2	39.-
Betrayel at Krondor	e/d	3	24.-
Bureau 13	d	3	19.-
Caesar 1	e/d	2	25.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	39.-
Creature Shock	d	1	24.-
Cyberia	e/d	1	39.-
Descent	e/d	1	19.-
Dune II	d	3	29.-
Elite 2 - Frontier	d	2	24.-
F1 Grand Prix 1	e/d	4	39.-
F-117 A Nighthawk 2.0	e/d	2	39.-
Fade to Black	d	1	29.-
Fields of Glory	d	8	29.-
Gabriel Knight	e	3	24.-
Goblins 3	d	3	24.-
Hand of Fate	d	2	33.-
Hell	d	3	24.-
Hi-Octane	e/d	2	29.-
History Line 1914-1918	d	2	25.-
Indy Car Racing	e/d	2	24.-
Kings Quest 7	d	3	35.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	25.-
Little Big Adventure	d	3	29.-
Magic Carpet & Hidden Worlds	d	1	29.-
Magic Carpet 2	d	1	44.-
Maniac Mansion 2	d	3	33.-
Master of Magic	d	8	39.-
Master of Orion	d	8	29.-
Monkey Island 2	d	3	10.-
NHL Hockey 94	e/d	4	29.-
NHL Hockey 95	e/d	4	29.-
Noctropolis	d	3	19.-
Raptor 1-3	e/d	1	29.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Police Quest 4	d	3	24.-
Railroad Tycoon deluxe	e/d	2	39.-
Rüsselsheim	d	3	25.-
Sam & Max	d	3	35.-
Simon the Sorcerer 1	d	3	29.-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	24.-
Star Trek Judgement Rites	d	2	29.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Themepark	d	8	29.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	29.-

CD-Bundles

Titel			Preis
Westwood Compilation (Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)	d	3	74.-
Made in Germany Hits (Battle Isle 2, Sternenschweif, Anstoß)	d	8	35.-
Mega Pack 5 - (10 Top Games)	e/d	1	79.-
Sport Compilation (PGA Tour Golf 486, F1 Grand Prix, FIFA Soccer)	e/d	4	45.-
Lucas Classic Adventures (MI 1, Zak Mc Kracken, Loom, Maniac Mansion 1, Indy 3)	d	3	39.-
Lucas Top Adventures (Monkey Island 2, Day of the Tentacle, Indy 4: Atlantis)	d	3	39.-

Wir führen alle Lösungsbücher vom Hint Shop !
je Heft nur **14.90**

Hardware

Artikel	Preis
Action Replay MK4 V4.3	149.-
Soundblaster 16 Value IDE	169.-
Soundblaster 32 PNP IDE	269.-
Soundblaster AWE 32 PNP IDE	399.-
Yamaha DB-50 XG Wavetable	199.-
Game Card Eliminator	39.-
Alfa Twin Joystickumschalter	39.-
Gravis Analog Pro Joystick	49.-
Gravis Gamepad	35.-
Gravis Grip Pads (2er)	65.-
Gravis Grip Gamesystem+NHL / WWF	189.-
Logitech Wingman Extreme	89.-
Sidewinder 3D Pro	89.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Unsere Spiele des Monats:

Duke Nukem 3D

Vergessen Sie alles, was Sie bisher gesehen haben !
Anleitung deutsch nur **79.-**

F1 Grand Prix 2 *

Das offizielle Formel 1 Spiel !! PC Games 92 %
Thrustmaster Formular T2 nur 229.-
Komplett deutsch nur **99.-**

Übrigens: Unser Katalog enthält eine Vorschauliste !

Top - Spiele auf CD ROM

Civilization 2
Zork Nemesis
Die Hits in Deutschland
Komplett deutsch je nur **79.-**

Die Siedler 2
Fantasy General
Spiele des Monats zum Superpreis
Komplett deutsch je nur **69.-**

Z*
Shannara
Top-Games zum Top-Preis
Komplett deutsch je nur **74.-**

The Dig
Descent 2
Descent 2 Mission Builder 39.-
Komplett deutsch je nur **79.-**

Warcraft 2 79.-
Expansion-CD 29.-
Die Schlacht um Azeroth geht weiter.
Komplett deutsch zus.nur **99.-**

Das Schwarze Auge 3
Schatten über Riva*
Komplett deutsch nur **85.-**

Command & Conquer
incl. Ausnahmezustand!!
Wing Commander 4
Komplett deutsch je nur **99.-**

Riddle of Master Lu
Die Fugger 2
Cyberia 2
Komplett deutsch je nur **74.-**

Shadow Warrior*
Quake*
Prey*
Blood*
komplett englisch je nur **89.-**

D-Info 2.0 35.-
DeTeMedien CD´s Deutschland 1996:
Tel.-Buch 25.-
Fax-Buch 35.-
Gelbe Seiten 65.-

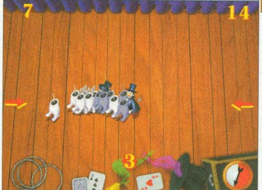
Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nu gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 16.- DM, bei Vorkass zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wir generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpre in Sicherheitsverpackungen !

Denk- und Geschicklichkeitspiel für Einsteiger

GEARHEADS

Es rappelt im Karton: Lassen Sie in bester Toy-Story-Manier aufziehbare Blechkameraden gegeneinander antreten.

In den grauen, computerlosen Tagen der Vorzeit spielten Kinder mit Holzbollerwagen, Steckenpferden und kleinen Blechfiguren, die man mit einem kleinen Schlüssel aufziehen und dann quer durch das Kinderzimmer schicken konnte. Kennen Sie alles nicht mehr? Kein Problem, Gearheads nimmt Sie mit auf einen Trip in die Vergangenheit. Es geht darum, diese kleinen Figuren in einen Wettkampf gegen den Computer oder einen menschlichen Konkurrenten zu schicken. Auf dem Bildschirm finden Sie links und rechts eine kombinierte Start- und Ziellinie. Jeder der beiden Kontrahenten zieht die Federn der Werkzeuge auf, setzt sie ab und hofft, daß sie schnellstens über die Ziellinie des Gegners kommen. Jedes erfolgreich angekommene Spielzeug erhöht das Konto um einen Punkt; wer zuerst 21 Punkte hat, gewinnt.



Ein kleines Handgemenge in einem der Bonuslevel.

Im Garten ist jede Menge los; der Schlüssel oben links bringt ein Extra.

Das Aufziehen der Figuren läuft halbautomatisch: Sobald Sie ein neues Spielzeug in die Hand nehmen, wird die Feder langsam aufgedreht. Je länger Sie mit dem Loslassen warten, desto mehr Energie wird in die Feder gesteckt. Nach dem Absetzen wird automatisch das nächste Spielzeug in die Hand genommen.

Die insgesamt zwölf Figurtypen bekamen ein witziges Eigenleben und damit unterschiedliche Eigenschaften verpaßt. Ein Känguruh boxt sich den Weg frei und dabei auch andere Figuren über den Haufen; ein Roboter versetzt den Spielzeugen Stromstöße; ein Zauberer teleportiert sich von Feld zu Feld. Wurde die Feder einer Figur nicht stark genug aufgedreht, bleibt sie mitten auf dem Spielfeld stehen. Derart liegengebliebenes Alteisen können Sie mit abgedrehten Methoden aus dem Weg schaffen. Eine laufende Hand zieht Spielzeug, dem die Puste ausgegangen ist, wieder auf. Ein Bulldozer schiebt es einfach vor sich her, am besten direkt hinter die gegnerischen Linien. Das klappt auch mit noch aktiven Gegnern. Eine leicht debil grinsende, wandelnde Bombe macht kurzen Prozeß: Sie sprengt sich und alle umliegenden Elemente einfach in die Luft. Hier setzt dann spielerische Strategie ein, die Methoden zu finden, um die gegnerischen Figuren »umzupolen« und sie punktebringend zurückzuschicken. Noch mehr Rasanz ins Spiel bringen fünf Power-Ups, wie eine Rakete, die einer gesamten Reihe von Figuren den Garaus macht oder ein »Aussetzen«-Pfeil, bei dem der Gegenspieler Ihren Aktionen hilflos ausgeliefert ist.

Auf vier verschiedenen Spielfeldern wie dem Küchenfußboden oder dem Garten können Sie in einem direkten Wettkampf gegen den Computer oder einen menschlichen Kontrahenten antreten. Dabei spielt der Hintergrund durchaus eine Rolle: Auf einem zugefrorenen See brechen schon mal ein paar Figuren durch das Eis ins kalte Naß. Vor Beginn einer Runde muß jeder Spieler aus insgesamt 12 Spielzeugen diejenigen wählen, mit denen er zu gewinnen glaubt.

Alternativ können Sie im Turnier-Modus insgesamt 40 Levels in drei Schwierigkeitsgraden alleine bewältigen. Dabei gibt es alle drei Stufen einen Bonuslevel, in dem Sie ein Extraleben gewinnen können. Der Haken an der Sache: Sie müssen den Computer mit nur einem vorgegebenen Spielzeug schlagen. **(hf)**

HENRIK FISCH 

Gearheads ist ein herrlich schräger Spaß. Auf den ersten Blick herrscht auf dem Spielfeld das totale Chaos. Schon wenig später hat man die ersten Taktiken herausgefunden, mit denen man prügelnde Weihnachtsmänner und spukige Totenköpfe wieder auf den Heimweg schicken kann. Die Spielidee ist unverbraucht und frisch, die Grafik witzig und die Tonkulisse paßt auch wunderbar. So macht das Spiel eine geraume Zeit Spaß.

Dann hapert es an zwei entscheidenden Stellen. Nummer eins: Es gibt keine Speicherfunktion oder Paßwörter für den aktuellen Level. Nur drei der etwas spärlichen 40 Stufen im Wettkampf-Modus lassen sich anwählen, und dann auch nur, wenn man sie bereits geschafft hat. Das zweite Problem ist das begrenzte Arsenal an Spielfeldern und -figuren. Dadurch ist auf Dauer Langeweile vorprogrammiert. Mit etwas mehr Feinschliff hätte Gearheads ein Denkspiel-Klassiker werden können.

GEARHEADS

Hersteller:	Philips Media	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC)		

Präsentation:	⊕	Spieltiefe:	○	Multiplayer:	○
Ausstattung:	○	Komfort:	⊕	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ HEINRICH: ★★★ MONIKA: ★★ JÖRG: ★★

HENRIK FISCH: 

Bestellinfo

① ☎ **0831/511 67-0**
② Telefax 0831 / 511 67-1
③ Compuserve 100106,3111
④ ✉ Game It! - 87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,- frei
Vorkasse / Scheck / Bankeinzug DM 6,90, ab DM 250,- frei

Preise Stand 12.4.96 - * = *noch nicht verfügbar am 12.4.*
N = *Neu im Programm* P = *Preissenkung* H = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Game It!

Spiel des Monats Mai:

Shannara dt.*

69,95

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Bad Mojo*	74,95
C & C Mission CD	24,95
Cyberia 2*	69,95
Descent 2	74,95
Die Fugger 2	74,95
Die Siedler 2	69,95
Warcraft 2	69,95
Warcraft Data*	24,95
Wing Commander 4	89,95
Worms Data	29,95

Preisknaller CD

solange Vorrat reicht

- 7th Guest ..... 19.95 H
- Air Bucks 19.95
- Alone in the Dark 1 ..... 19.95 N
- Amored Fist ..... 29.95 N
- B 17 ..... 19.95
- Battle Isle 1+Data1&2 ..... 19.95
- Beneath a Steel Sky 24.95
- Betrayal at Krondor 19.95
- Bitmap Brothers Compil. ..... 19.95 N
- Bureau 13 ..... 29.95
- Caesar 1 ..... 19.95
- Campaign 19.95
- Campaign 2 ..... 19.95
- Chaos Engine ..... 24.95 N
- Conspiracy 24.95
- Creature Shock ..... 19.95 H
- Dark Universe ..... 19.95 N
- Dawn Patrol 29.95
- Der Clou Plus 29.95
- Der Planer & Extra Data 19.95
- Desert+Jungle Strike ..... 19.95 N
- Dune 2 ..... 29.95 H
- Elite Plus 24.95
- F 117 A 19.95
- Fade to Black ..... 29.95 H
- FIFA Soccer Classic 29.95
- Flux 29.95
- Formula 1 GP 29.95
- Goblins 1+2 ..... 19.95
- Gobblins 3 ..... 19.95
- Harrier Jump Jet 19.95
- Hell 19.95
- Hellfire Zone 19.95
- High Command 19.95
- Indy Car Racing 19.95
- Jurassic Park 19.95
- King's Quest 6 ..... 19.95
- Kyrandia 3 ..... 19.95
- Little Big Adventure 29.95
- Lords of the Realm 3.5 ..... 19.95 P
- Magic Carpet Plus 29.95
- Manic Karts 29.95
- Maniac Mansion 2 ..... 29.95
- NHL 95 Classics 29.95
- Noctropolis ..... 29.95 H
- Patriot 19.95
- PGA Golf Classic 29.95
- Police Quest 4 ..... 19.95
- Populous2/Powermonger 29.95
- Privateer 29.95
- Railroad Tycoon Deluxe ..... 19.95 N
- Rebel Assault ..... 29.95 H
- Return to Zork 29.95
- Sam & Max ..... 29.95 N
- Shadow of the Comet 24.95
- Silent Service 2 ..... 19.95 H
- Sim City enhanced ..... 19.95 H
- Sim Life Classics ..... 29.95 N
- Simon the Sorcerer 1 ..... 29.95
- Space Hulk 29.95
- Space Quest 4 ..... 19.95
- SSN 21 Seawolf 29.95
- Strike Commander 29.95
- Stunt Driver 19.95
- Syndicate plus ..... 29.95 H
- System Shock ..... 29.95 H
- Team Yankee 19.95
- TFX 29.95
- Theme Park 29.95
- Tornado 19.95
- Total verrückte Rallye ..... 9.95 N
- Ultima 1+2 Classic ..... 29.95 H
- Walls of Rome 19.95
- War in the Gulf 19.95
- Wing Armada ..... 29.95 H
- Wing Commander 2 ..... 29.95 H
- Wolfpack ..... 24.95 N

CD·ROM

- 3D Lemmings 79.95
- 3D Ultra Pinball 39.95
- 5th Musketeer 59.95
- 11th Hour 79.95
- Abuse* ..... 64.95 N
- Action Soccer 67.95
- After Life* ..... a.A.
- AH 64 Longbow* ..... 79.95 H
- Air Havoc Controller 64.95
- Albion 74.95
- Aliens 69.95
- Alien Odysee 64.95
- Alien Virus e. 59.95
- Amerika / Civil War 69.95
- Angel Devoid* 59.95
- Anvil of Dawn 67.95
- Apache Longbow 64.95
- Arcade America 79.95
- Arcade Classics 74.95
- Ascendancy 74.95
- Assault Rigs* 64.95
- Asterix 64.95
- ATF US* 79.95
- Aztec: Empire of Blood* ..... a.A.
- Bad Day on Midway* ..... 69.95 N
- Batman Forever 79.95
- Battle Bugs 39.95
- Battle Cruiser 3000AD* 59.95
- Battle Ground Ardennes* 64.95
- Battle Ground Gettysburg* 64.95
- Battle Isle 2 + Data 69.95
- Battle Isle 3 ..... 64.95
- Battle Race* 77.95
- Battles in Time 74.95
- Beavis&Butthead 69.95
- Berlin Connection* 89.95
- Bermuda Syndrom 79.95
- Big Red Racing 69.95
- Biing 64.95
- Bleifuss ..... 49.95 H
- Braindead 13 ..... 59.95
- Buried in time 74.95
- Burning Steel 4 ..... 39.95 P
- Caesar 2 ..... 72.95 H
- Capitalism ..... 69.95 H
- Carriers at War Compilation . 69.95
- Carrier Strike Force 74.95
- Championship Manager 2 ..... 59.95 P
- Chessmaster 4000 Win95 ..... 67.45
- Chewy 54.95
- Chronomaster 67.95
- Civilisation 2000 ..... 79.95 H
- Civilisation Net 79.95

Preisaktion!

Burning Steel 4	39,95
Comanche+Dat	39,95
Little Big Adv.	29,95
Magic Carpet +	29,95
X-Wing	39,95
Vollgas	49,95

- Claim to Power 79.95
- Clayfighter 2* 79.95
- Combat Air Patrol 54.95
- Comic Zone 54.95
- Command & Conquer 79.95
- Command&Conqu. Data 24.95
- Command Aces of t.Deep 69.95
- Conqueror 1086 AD 69.95
- Conquest of t. New World* 79.95
- Cronicles of the Sword* 74.95
- Crusade ..... 44.95 P
- Crusader No Remorse 74.95
- Cyberia 2* 69.95
- Cybermage 74.95
- Cyberspeed Win95 ..... 74.95
- D* 79.95
- Daggerfall* 79.95
- Darker 74.95
- Das Amt ..... 39.95 P
- Deadline 69.95
- Death Gate* 69.95
- Deathkeep AD&D* 64.95
- DefCon 5* 74.95
- Der Druidenzirkel 64.95
- Der Planer + Data ..... 19.95 P
- Der Planer 2* 69.95
- Der Seelenturm 64.95
- Der Reeder ..... 39.95 P
- Descent 2 ..... 79.95
- Descent 2 Mission Builder* 37.95
- Destruction Derby 84.95
- Die Siedler 29.95
- Die Siedler 2 ..... 74.95
- Dime City 77.95
- DSA 3: Schatten über Riva* 74.95
- Dschungelbuch 3.5 ..... 44.95
- Duke Nukem 3D* ..... 74.95 N
- Dungeon Keeper* 84.95
- Earthsiege 2* 79.95
- Earthworm Jim 2+1 ..... 64.95
- Earthworm Jim Win95 ..... 62.95
- Ecco the Dolphin 54.95
- Effenbergers Fußballman.* 69.95
- Elite 3 - neue Version! 77.95
- Endorfun ..... 54.95 P
- Entomorph 69.95
- Evocation 69.95
- F 1 Manager 96* 69.95
- Fantasy General 64.95
- Fast Attack* 64.95
- FIFA Soccer 96 ..... 74.95 H
- Fighter Duel 69.95
- Flight of t. Amazon Queen ..... 39.95 P
- Flugsim's siehe Sonderfeld
- Formula One GP 2* 94.95
- Frankenstein 79.95
- FX Fighter 72.95
- Gabriel Night 2 dt 84.95
- Games Cheats 27.95
  -hilft immer zu gewinnen-
- Gender Wars* 69.95
- Gene Wars* 74.95
- Golf siehe Sonderfeld
- Gone Fishing 64.95
- Grand Prix Manager 79.95
- Hardball 5 ..... 74.95 N
- Harpoon 2 Deluxe MM 72.95
- Harvester* 89.95
- Hattrick (Ikarion) 72.95
- Heroes o Might&Magic ..... 49.95 P
- Hexen 49.95
- High Seas Trader 64.95
- Hugo 3 ..... 64.95
- Imperum Romanum 74.95
- Indy Car Racing 2 ..... 69.95
- Jagged Alliance dt 49.95
- Jewels of the Oracle 79.95
- Jonny Bazookatone 64.95
- Judge Dredd* 79.95
- King's Quest 7 ..... 34.95 P
- Kingdom of Magic 69.95
- Klik & Play 79.95
- Knight's Chase 84.95
- König der Löwen 3.5" 59.95
- Last Dynasty ..... 69.95 P
- Lion - Löwensimulation ..... 54.95 P

Lösungshefte ab DM 14,95

- Loadstar 74.95
- Lost Admiral 2 ..... 74.95
- Lost Eden 69.95
- Mad News 64.95
- Mad TV 2* 74.95
- MAG 69.95
- Magic Carpet 2 ..... 44.95
- Magic the Gathering* 82.95
- Marco Polo 64.95
- Master of Magic 34.95
- Master of Orion 2* 79.95
- Mechwarrior 2 dt ..... 69.95 H
- Mech 2 Data Disc ..... 39.95 H
- Mechwarrior 2 + Data ..... 79.95 H
- Metal Lords* 77.95
- Micro Machines 2 ..... 44.95 P
- Millenia* 59.95
- Mission Critical 69.95
- Monopoly ..... 54.95 P
- Monty Python's Waste ..... 69.95 P
- Mortal Coil 62.95
- Myst dt 64.95
- Mystic Midway 39.95
- NBA Jam Tournament 79.95
- NBA Live 96 ..... 74.95 H
- Need for Speed ..... 74.95 H
- NHL Hockey 96 ..... 74.95 H
- Offensive* 79.95
- Oldtimer 39.95
- Panic in the Parc* ..... 74.95 N
- Panzer General 2 ..... 64.95 H
- PAWS 64.95
- PC Games Cheats 27.95
  -immer gewinnen-
- Pelko* 64.95
- Perfect General 2 ..... 69.95
- Perfect General 2 Missions 44.95
- Phantasmagoria 77.95
- Pinball 95 ..... 49.95
- Pinball Dreams Deluxe 69.95
- Pinball Illusions 56.95
- Pinball Mania 54.95
- Pinball Wizard 2000 ..... 59.95
- Pirates! Gold 34.95
- Pitfall Win95 ..... 69.95
- Pole Position 79.95
- Police Quest SWAT ..... 69.95 H
- Pool Champion Win95 ..... 64.95
- Primal Rage 74.95
- Prisoner of Ice 79.95
- Pro Pinball:The Web ..... 49.95 H
- Psycho Pinball 64.95
- Radix 59.95
- RAN Soccer 69.95
- RAN Trainer 2 ..... 69.95
- Raven Project* 57.95
- Rayman ..... 59.95 P
- Rebel Assault 2 edA ..... 67.95 H
- Rebel Assault 2 kD* 79.95
- Red Ghost 79.95
- Revolution X* 79.95
- Riddle of Master Lu dt ..... 69.95 P
- Ridge Racer* 54.95
- Rise of the Robots 2 ..... 79.95 P
- Rivers of Dawn 64.95
- Santa Fe Mysteries* 64.95
- Schleichfahrt* 74.95
- Sensible GO* 59.95
- Sensible World of Soccer 69.95
- Shanghai Great Moments 79.95
- Shannara* 69.95
- Shellshock* 69.95
- Shivers 74.95
- Shock Wave Win95* 69.95
- Silent Hunter* ..... 69.95 P
- Silent Steel 99.95
- Silent Thunder* ..... 79.95 H
- Sim City 2000 Collection ..... 82.95 H
- Sim Isle 69.95
- Sim Tower 69.95
- Sim Town 64.95
- Simon 2 + T-Shirt 64.95
- Skaphander 54.95
- Skunny 49.95
- Soccer Stars 96* 64.95
- Space Bucks* 64.95
- Space Marines 74.95
- Space Quest 6 ..... 74.95
- Spycraft* 79.95
- St. Thomas 49.95
- Star Control 3* ..... a.A.
- Star Gate 44.95
- Star Trek siehe Sonderfeld
- Steel Panthers 64.95
- Stonekeep 79.95
- Strike Base 64.95
- SU 27* 69.95
- Super Bubsy Win95 ..... 74.95 N
- Synergist* ..... a.A.
- T-MEK* 74.95
- Talisman 69.95
- Tank Commander 69.95
- Teamchef 79.95
- Tekwar 72.95
- Tempest 2000 ..... 59.95
- Terminal Velocity 64.95
- Terminator Future Shock 69.95
- Terra Nova 69.95
- TFX 2000 Eurofighter 79.95
- Tie Fighter SVGA 59.95
- Tiny Troops* 64.95
- The Dark Eye ..... 74.95 N
- The Dig e. 64.95
- The Dig dt.* 79.95
- The Vortex: Quantum Gate ..... 34.95 P
- This means War! ..... 69.95 P
- Thunderhawk 2 ..... 74.95
- Thunderscape 64.95
- The Hive 59.95
- Thomas Blauer Adler 79.95
- Ticonderoga 74.95
- Tilt 52.95
- Toonstruck* ..... a.A.
- TOP GUN 74.95
- Torin's Passage 77.95
- Total Distortion* 74.95
- Track Attack* 79.95
- Transport Tycoon Deluxe 79.95
- Trivial Pursuit 74.95
- Trophy Fishing 79.95
- Tuneland 64.95
- Turrican 2 ..... 54.95
- TV Karriere 39.95
- UEFA Champion League 69.95
- UFO 39.95
- Unnecessary Roughness 69.95
- Urban Runner* 84.95
- US Navy Fighters Gold 82.95
- US Navy Fighters Data dt. ..... 9.95 P
- Vikings* ..... a.A.
- Virtual Karts 79.95
- Virtual Pool 69.95
- Vollgas ..... 49.95 P
- War College (UMS3)* ..... a.A.
- Warcraft 1 e. 39.95
- Warcraft 2 ..... 69.95
- Warhammer 67.95
- Werewolf vs. Comanche 69.95
- Wetlands 54.95
- Wing Commander 3 ..... 79.95
- Wing Commander 4 ..... 89.95
- Wipeout 84.95
- Wolf - die Simulation 69.95
- Woodruff 62.95
- World Cup Compilation 59.95
- Worms ..... 59.95 H
- WWF Wrestlemania ..... 79.95 P
- X-Wing Enhanced 69.95
- Z* 69.95
- Zone Raiders 89.95
- Zork: Nemesis ..... 74.95 H

Star Trek

- 25th Anniversary 24.95
- Star Trek 2 ..... 24.95
- Star Trek JR enhanced 79.95
- Deep Space 9 ..... 69.95
- Klingon ..... a.A.
- Next Generation e. 64.95
- Next Generation dt. 64.95
- Omnipedia e. 74.95
- Technical Manual e. 89.95
- Audio Clips je 29.95
  (Motion Picture, Virtual Reality, Next Generation)

Golf

- Bernhard Langer Golf 54.95
- Sensible Golf 49.95
- PGA Tour Golf 96 ..... 74.95
- PGA Tour Scenery 29.95

LINKS

- Links 386 + 2 Plätze 69.95
- Platz Belfry 49.95
- Platz Castle Pines 49.95
- Platz Cog Hill 49.95
- Platz Devil's Island 49.95
- Platz Firestone 49.95
- Platz Mauna Kea 49.95
- Platz Pelican Hill 49.95
- Platz Pinehurst 49.95
- Platz Prairie Dune 49.95
- Platz Riviera 49.95
- Platz Troon North 49.95

Nur für Österreich - Preise x 8 = ÖSch
Kennenlernaktion *„Servus Austria"*.
Im Mai ab DM 100,- versandkostenfrei
Der Versand erfolgt per österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt.

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

- Airbus 2 (Win95) 69.95
- Flight unlimited 79.95
- Flugsimulator 5.1 e 79.95
- Flugsimulator 5.1 dt 94.95
- FS 5 Scenery Designer 64.95
- FS 5 Designer Win 69.95
- FS 5 Flight Shop 79.95
- FS Pre-Flight 44.95
- FS Final Approach 5.0 ..... 44.95
- FS Schiratti commander ..... 59.95 N
- BAO Aircraft Coll. je 49.95
- RENO 4 (500 Scen.) 24.95
- Europe 1 ..... 54.95
- Mitte, nördl. Mittelgeb. 44.95
- Nord-/Ostsee, HH 44.95
- Rheinland, Ruhrgebiet 44.95
- Frankfurt, Hessen 44.95
- Berlin, Mitteldeutschl. 44.95
- Süddeutschland 44.95
- Südwestdeutschland 44.95
- Multimedia München 2 ..... 49.95
- 4 x Österreich je ..... 44.95 P
- Britische Inseln 44.95
- Karibische Inseln 44.95
- New York 44.95
- Japan 44.95
- Hong Kong 44.95
- Japan+Karibik+Hawaii ..... 69.95 N

Sammelausgaben

C & C 1 + Data	99,95
Warcraft 2+Dat	89,95
Worms + Data	94,95
FS 5.1 + Paris + NY	99,95

- ACES Collector's Edit. 64,95 — *Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers*
- Combat Classics 2 29,95 P — *F19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2*
- Combat Classics 3 69,95 — *Campaign, Gunship 2000, Historyline 1914-1918*
- Games Volume 3 24,95 N — *Monkey Island 2, Black Gold, Super Soccer, Rings of Medusa, Logo*
- Games Volume 4 24,95 N — *Battle of Britain, Tiebreak, Spirit of Adventure, Eco Phantoms*
- Games Volume 5 24,95 N — *Zak McKraken, Mad TV, Lollypop, Traders, Lords of Doom*
- Lucas Arts Air Combat 39,95 P — *Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*
- Made in Germany 59,95 — *Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2*
- Megapack 3 69,95 — *The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex: Quantum Gate, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeman Projet Turbo*
- Megapack 4 79,95 — *Panzer General, Dragon Lore, Warriors, Orion Conspiracy, Dawn Patrol, Tornado+Data, Aegis, Empire Soccer 94, Space Ace, Black Knight*
- Megapack 5 79,95 — *Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance*
- Mile High Club 76,95 — *Wing Commander, Wing Commander Academy, F14, Mig 29, Jet Fighter II, Megafortress, ATAC, Heroes of the 357th*
- Sim Box 24,95 N — *Mad TV, Der Planer, RAN-Trainer*
- Strategy Masters 79,95 — *Chessplayer 2150, Cohort, Merchant Colony, Populous, Spirit of Excalibur*
- Wargame Bundle 79,95 — *American Civil War 1-3, Gold of America, Reach for Stars, Warlords, etc.*
- Westwood Compilat. 69,95 — *Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*

Essential Collections:

- Sport 39,95 P — *PGA Tour Golf, FIFA , F1 GP*
- Business 39,95 P — *Theme Park, Transport Tycoon*
- Flight 39,95 P — *1942 PAW, Fleet Defender, Wings of Glory*

Know It!

Neu bei Game It!: Wissenssoftware

- 25 Jahre Raumfahrt 59.95
- Airbus 340 99,95 — *2 CD's mit Informationen rund um den A340*
- Aral Super Travel Straßen & Hotels
  - Deutschland Straßen 59.95
  - Europa Straßen 59.95
  - Schlemmen & Schlummern 39.95
- Beckenbauer 59,95 — *Deutschlands Fußballegende auf CD*
- City Maps 1 Win 49,95 — *60 deutsche Stadtpläne, Streckenplanung*
- City Maps Ruhrgebiet Win 49,95 — *22 Stadtpläne, Streckenplanung*
- Deutsche Gesetzestexte 59.95
- D Info 2.0 39,95 — *neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95*
- Distant Suns 149,95 — *Das Desktop Planetarium, realistische Darstellung des Nachthimmels von 4713 vor Chr. bis 10.000 nach Chr., 9100 Sterne und 450 Galaxien, 1500 digitalisierte Weltraumfotos*
- Encarta World Atlas e. 119,95 — *Indes mit 1 Mio. Ortsnamen, Satelitenaufnahmen von 52 Städten mit Details ab 10 Meter Größe, 450 Statistiken, 3000 Farbbilder, 4000 Soundclips*
- Duden Fremdwörterbuch 79.95
- Fußb. WM Lexikon 1930-1994 . 49.95
- Grolier Science Fiction e 79,95 — *4000 Artikel rund um Bücher, Filme und Fernsehen zu Thema Science Fiction*
- Hawking: Eine kurze Geschichte der Zeit 89,95 — *Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen*
- Kapital sicher anlegen 39.95
- Kon Tiki Interaktiv 69,95 — *Mit Thor Heyerdahl unterwegs*
- Langenscheidts Eurowörterbuch Englisch 49.95
- Meine erfolgr. Bewerbung 39.95
- Meyers Lexikon d. Ökologie .. 59.95
- Meyers Wunder d. Körpers 179,95 — *Eine aufregende und anschauliche Reise ins innere des Körpers, für Kinder und für Erwachsene gleichermaßen geeignet*
- Meyers Flaggschiff des Königs 139,95 — *Auf 450 Bildschirmseiten wird ein Flaggschiff des 18. Jahrhunderts detailreich beschrieben*
- NTV Jahresrückblick 95 39,95 — *alle wichtigen Ereignisse des Jahres 1995 aus einer kompetenten, auf Deutschland zugeschnittenen Quelle*
- Ratgeber Mietrecht 39.95
- Unser Verein 39.95

See It! - Hear It!

Neu bei Game It!: Musik & Film

- Clint Eastwood 69,95 — *2 CD's mit 200 Clips aus 53 Filmen, Infos etc.*
- Forrest Gump 69,95 — *3 CD's mit dem kompletten Soundtrack, Filmausschnitten, Interviews und Vielem mehr*
- Keller's Musikkatalog 39,95 — *Das aktuelle Lieferprogramm der Musikindustrie umfasst 110.000 Tonträger und über 380.000 Einzeltitel, Kurzinfos über Interpreten, Komponisten, Dirigenten und Musikrichtg.*
- Music Central 96 e. 89,95 — *8000 Musiker Biographien, 60.000 Alben, 50 Soundclips, über 2100 Fotoportraits etc.*
- MTV unplugged 59,95 — *Nachschlagewerk, enthält über 70 Musiker, seltene Filmaufnahmen und Fotos von mehr als 50 unplugged-Sendungen*
- RTL Samstag Nacht 39.95
- Voodoo Lounge 49,95 — *Selbst die Stones waren überrascht, was mit Multimedia möglich ist!*

Hardware

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks

CH Products

- Flightstick 79.95
- Flightstick Pro 139.95
- Virtual Pilot 149.95
- Virtual Pilot Pro 169.95
- Pedals+Nascar Racing light .. 99.95
- Pedals Pro 179.95

Gravis

- Gamepad 29.95
- Analog ..... 34.95 P
- Analog Pro 44.95
- Thunderbird 79.95
- Firebird 99.95
- Phoenix 159.95
- Grip + 2 Game Pads* ..... 149.95 P
  2 Joysticks und 4 Pads (mit 8 Knöpfen) können gleichzeitig angeschlossen werden. Pads sind unter Win95 sogar programmierbar

Logitech

- Thunderpad 29.95
- WingMan light 44.95
- WingMan analog 64.95
- WingMan extreme 79.95

Microsoft

- Sidewinder 1.0 ..... 59.95
- Sidewinder Pro 84.95
- Sidewinder Pro+Fury 109.95

Thrustmaster

- TM XL Action Control 59.95
- TM FCS Flight 2 ..... 119.95
- TM F16 Flight 239.95
- TM Weap. Contr. 2 ..... 179.95
- TM Form. T2 Lenkr. 229.95

Soundkarten

- Ultrasound ACE 169.95
- Ultras. Plug&Play 229.95
- SB 16 VE IDE Plug&P. 169.95
- SB 32 Plug&Play 269.95
- SB AWE 32 Plug&Play 429.95
- Yamaha SW 20 PC 249.95
- Yam. Wavetable Upgrade . 199.95

Adventure für Einsteiger

TOTAL DISTORTION

Das Team von »Pop Rocket« wollte wohl den direkten Weg an die Spitze der Adventure-Charts nehmen. Fraglich, ob der Senkrechtstart mit vorliegendem Spiel gelingt.

Auf diesem Videosequenzer gestalten Sie Ihre Clips.

Wundersame Geräte unbekannten Ursprunges machen es möglich: Der Mensch der Zukunft reist zwischen verschiedenen Dimensionen umher. Das hierfür benötigte Equipment ist allerdings nicht billig. Doch wovon andere nur träumen, wurde für Sie in diesem Spiel Wirklichkeit: Ein Erbonkel vermachte Ihnen jede Menge Dollars. Statt das geerbte Geld jedoch in einer gediegenen Altersversorgung anzulegen, verbrauchen Sie es für eine abenteuerliche Reise in eine andere Dimension. Ihr Ziel ist die »Distortion Dimension«. Sie heißt so, weil dort massig Gitarrentöne rumschwirren. Als Videoproduzent machen Sie sich auf, Material für neue Videoproduktionen zu ergattern. Denn das Geld für die Rückreise zur Erde müssen Sie dummerweise erst verdienen und somit kommen wirtschaftliche Aspekte ins Spiel.



Unterwegs in der Distortion Dimension: Diesen Typen müssen Sie mit seinen eigenen Waffen schlagen.

Über das Videophon versuchen Sie Ihre Videos an den Mann oder die Frau zu bringen.

Sie reisen, wohnen und arbeiten im sogenannten »Personal Media Tower«, in dem Sie sich per Mausklick oder Cursortasten schrittweise fortbewegen. In seinen Etagen befinden sich unter anderem ein Video-Sequenzer. Mit dessen Hilfe basteln Sie aus vorhandenen Musikstücken, Hintergrundbildern, Soundeffekten und eigenem Material neue Videoclips. Diese versuchen Sie anschließend an Fernsehsender zu verkaufen, mit dem Ziel, reich und/ oder berühmt zu werden. Die Kommunikation mit Firmen für alle Ein- und Verkäufe läuft über ein Videophon nach dem Multiple-Choice-Verfahren. Ihr Gitarrenkoffer fungiert als Inventar für eingesammelte Gegenstände. Als Standardausrüstung enthält es, neben Scheckkarte und Schlüssel, bereits eine Videokamera, mit der Sie nach Verlassen des Turms in der Distortion Dimension Jagd auf lohnende Objekte für Ihre Clips machen. Durch Videos verdientes Geld kann in neuem Equipment wie etwa Gitarren angelegt werden. Damit es überhaupt weitergeht, müssen Sie allerdings zwischendurch etwas für Ihr Wohlergehen tun, das in mentaler und physischer Energie angezeigt wird. Durch Schlaf wird die mentale Stärke aufgefrischt, für die Physis stehen in Ihrer Küche Getränkeautomaten und Sandwich-Maschinen. Ein Klick auf Bücher in Wandregalen öffnet diverse Legepuzzles. Im Hauptmenü läßt sich für das gesamte Spiel außer dem Schwierigkeitsgrad auch der Gefährlichkeitsgrad in fünf Stufen einstellen. Sie dürfen wählen, ob Sie sich ein sicheres Leben wünschen, oder lieber in extremer Lebensgefahr schweben wollen. Dann kann es passieren, daß Sie Ihren Wohnturm verlassen und eine falsche Antwort beim Anklickgespräch mit einem Dimensionsbewohner den Tod bedeutet. Für solche Fälle wurde eine Save-Option spendiert. (ms)

MONIKA STOSCHEK



Nomen est omen: Totale Verrenkung ist eine der möglichen Übersetzungen für »Total Distortion«. Genau so fühlt man sich nach einiger Spielzeit. Wer geduldig all die schwachbrüstigen Intros über sich hat ergehen lassen, klickt im Turm erwartungsvoll drauflos und was kommt? Noch mehr Soundeffekte um wenig Spaß: läppische Legepuzzles, ein nicht sonderlich leistungsfähiger Video-Sequenzer und ein krampfhaft auf ausgeflippt getrimmtes Adventure. Schade, daß die im Grunde witzige Idee mit der Dimensionsreise samt musikalischer Gags im Ansatz stecken bleiben. Wenn sich mühevoll erstellte Clips manchmal ohne ersichtlichen Grund nicht speichern lassen, ist das mehr als ärgerlich. Zwar kann jederzeit gesichert, aber nicht beliebig geladen werden: Statt der Ladeoption erscheint zwischendurch beharrlich der Savescreen. Sowas trägt ebensowenig zur Motivation bei, wie lange Ladezeiten und gelegentliche Abstürze. Diese Pop-Rakete hat noch Startschwierigkeiten, vielleicht klappt es bei der nächsten.

TOTAL DISTORTION

Hersteller:	Pop Rocket	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	○	Spieltiefe:	○	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	⊖	Komfort:	⊖	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ HEINRICH: ★★ JÖRG: ★ HENRIK: ★

MONIKA STOSCHEK: 

Action-Strategie für Einsteiger und Fortgeschrittene

GENDER WARS

Gute Mädchen kommen in den Himmel, böse Mädchen bringen eine schwere Laserkanone zum Date mit: Ein biederes Spiel mutiert in den Klauen beziehungsgeschädigter Story-Hasardeure zum grobschlächtigen Geschlechterkrieg.

Liebe Kursteilnehmer, heute referieren wir über das Vermarktungs-Potential von Computerspielen. Nehmen wir mal an, Ihre Entwicklungsabteilung liefert ein Action-Strategiespiel mit isometrischer Grafik ab. Hier steuert man ein bis zu vier Personen starkes Team durch feindliches Territorium und schießt auf alles, was sich bewegt. Hören Sie schon das hämische Klicken der Tastaturen in den Spieletest-Redaktionen? »Schlechter Abklatsch von Syndicate und Crusader« wird noch eine der harmloseren Formulierungen sein.

Damit jemand von Ihrem 120-Mark-Allerweltsspiel überhaupt Kenntnis nimmt, muß also ein Alleinstellungsmerkmal her, ein echter Marketing-Gag...

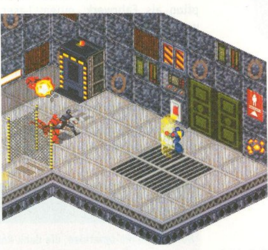
Wer nur aufs Spiel achtet und weder Einstimmungs-Video noch Handbuch-Hintergrundstory verinnerlicht, für den ist »Gender Wars« eine höchst abgestandene Geschichte. In Echtzeit steuern Sie einen futuristischen Soldaten durch feindliches Terrain und ballern mit verschiedenen Waffen munter ins Unterholz. Bis zu drei Kameraden folgen ihm brav; deren Verhalten ist allerdings von Intelligenz- und Aggressions-Werten abhängig. Sie geben für die Belegschaft zusätzlich vier Forschheitsstufen von »alles angreifen« bis »Rückzug« vor und dürfen jederzeit die selbstgesteuerte Figur wechseln. Überlebende Charaktere können nach einer Mission befördert werden und verdienen sich damit bessere Kampfwerte. Außerdem schickt man einzelne Reservisten zum Training, um Schußpräzision oder Intelligenz zu optimieren.

Damenwahl: Unser weibliches Quartett (weiße Kampfanzüge) besucht eine »Männchen-Station«...



...und beginnt sofort mit den Aufräumarbeiten.

Das Rumgerenne und Geballer klobiger Knubbelfiguren im Kampfroboter-Look wird per Story zum »Krieg der Geschlechter« erhoben. Männer gegen Frauen oder umgekehrt; der Spieler darf sein Lieblingsgeschlecht wählen. Pro Seite gibt es jeweils ein gutes Dutzend Missionen. Auch wenn das schwarzhumorige Szenario so drollige Pressemitteilungs-Formulierungen wie »Zeigen Sie der anderen Seite mal, wer wirklich an den Herd gehört« erlaubt, endet die Originalität bei den Intro-Videos. Im Spiel haben Sie nichts mehr zu lachen und der Kampfanzug-Einheitslook macht alle HeldInnen gleich. **(hl)**



Herrenabend: Noch verhindert der Schutzschild, daß unser Rambo in blau geröstet wird.

HEINRICH LENHARDT ★★

Wer braucht noch einen durchwachsenen Syndicate-Klon? Ich nicht, aber an diesem Spiel werden zumindest die deutschen Jugendschützer ihre wahre Freude haben. Den satirischen Ansatz von Gender Wars kapiert da wahrscheinlich eh' keiner, dafür lohnt sich für eine Zählung der Pixelleichen der Griff zum Taschenrechner – kein Wunder, daß eine deutsche Version dieses USK-18-Kleinods nicht geplant ist. Bei aller Liebe für kruden Humor funktioniert das ganze Geschlechterkrieg-Ratazong überhaupt nicht. Gender Wars hat Look und Spielgefühl einer gewöhnlichen SF-Strategie-Ballerei – leider keiner besonders guten. Isometrische Grafik, Steuerung und Features machen einen ganz durchdachten Eindruck, doch des Spielers ärgste Feinde sind die schlapp designten Levels. Viel Rabumm und wenig dahinter, zu allem Übel ohne Übersichtskarte – und speichern darf man nur zwischen den Missionen. Die Destruktionsorgie mit eher mildem Taktiknährwert kann nicht lange fesseln. Daß man aus Spielansatz und Isometrie-Look mehr herausholen kann, zeigen Titel wie Origins »Crusader: No Remorse«. Gender Wars wird höchstens wegen der mehr als merkwürdigen Story in die Annalen eingehen.

GENDER WARS

Hersteller: SCI
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer
Hardware: ①②③④⑤
Sprache: Englisch

Präsentation:	○	Spieltiefe:	⊖	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	○	Komfort:	⊖	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ HENRIK: ★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★

HEINRICH LENHARDT :

Strategie für Fortgeschrittene

COLONY WARS 2492

Die Rache der Hinterhofgarage: In vier Regionen liefern sich selbst gebastelte Roboter wilde Echtzeit-Schlachten.

Exakt 1000 Jahre nach Kolumbus' Amerikaentdeckung ist in den menschlichen Weltraum-Kolonien der Teufel los. Verfeindete Parteien kloppen sich um den Planeten Ansgar-15, und Sie sind als General mittendrin. Zumindest hat die Menschheit zwischenzeitlich dazugelernt: Die Schmutzarbeit läßt man von Kampfrobotern statt Soldaten erledigen.

Bis auf einen Punkt präsentiert sich »Colony Wars 2492« als typischer Ableger der von »Command & Conquer« populär gemachten Echtzeit-Strategie. Verschiedene Kampfeinheiten werden taktisch geschickt eingesetzt, um dem gemeinen Gegner Truppen zu zerstören und Basen wegzunehmen. Der erwähnte Unterschied ist die Produktionskette: Ein in Minen gesammeltes Erz-Surrogat mit dem mystischen Namen Angarium dient drei Fabriktypen als Rohstoff, um Fahrwerks-, Spezial- und Waffenpunkte herzustellen. Diese werden dazu verwendet, eigene Roboter zu designen. In jeder Bauteil-Kategorie stehen neun Varianten zur Wahl, so daß man beispielsweise Roboter mit einem Schneepflug als Fahrwerk, einem Laser als Waffe und der Spezialeigenschaft »Reparatur« herstellen kann. Natürlich steht anfänglich nur eine kleine Auswahl der 27 Bauelemente zur Verfügung.

Zu Beginn jeder Mission klärt man das umliegende Gebiet auf und nimmt Fabriken sowie Waffendepots ein. Ist die Produktion in Gang gekommen und die eigene Streitkraft herangezüchtet, geht es dem Gegner an den Kragen. Die Steuerung erfolgt über einige Icons, von denen das eminent wichtige Symbol zum Festlegen einer Transport-Route mißverständlicherweise mit »Gruppieren« betitelt ist. Obwohl Sie im Spiel die Bildschirmauflösung von Super VGA auf VGA umschalten können, sind die Kämpfe sehr unübersichtlich und schlecht beeinflußbar. Das liegt vor allem daran, daß sich die Blechmänner meist auf kürzeste Distanz bekämpfen und kaum auseinanderzuhalten sind.

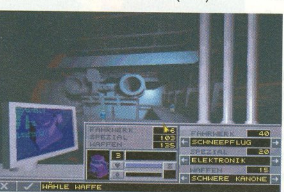
Vier verschiedene Terrains erfordern vereinzelt Spezialtaktiken. So muß man Schnee wegräumen, Baumhindernisse niederbrennen oder Minen beseitigen. Einige Tutorial-Missionen und ein kurzer Science-fiction-Roman führen in das Geschehen ein. (la)



Viel Blech, wenig Hirn: Unsere Roboter fahren geradewegs in ein Minenfeld. (SVGA)



Ein Blick auf die VGA-Darstellung; über den Robotern wird ihr Zustand eingeblendet.



In diesem schlichten Menü verbaut man zwei oder drei Komponenten zu einem kämpfenden Automaten.

JÖRG LANGER ★★

Schade um die Spielidee, die dank Roboter-Design selbst im momentanen Echtzeit-Boom eigene Akzente setzen kann. Doch die technische Umsetzung ist miserabel, so wird mit der unansehnlichen Minimalgrafik die Übersicht gekonnt zunichte gemacht. Die Bewegungsfreiheit der Einheiten ist nur vorgetäuscht, da sich die Robots stur in vier Richtungen und auf vorgegebenen (»geräumten«) Pfaden bewegen. Außerdem ist das Aufklären nervig: Erwischt man nicht exakt ein befahrbares Feld, wird der Bewegungsbefehl ignoriert. Auch sonst erweist sich die Steuerung als durchwachsen, die Roboter lassen sich nur mühsam zu Gruppen zusammenfassen und fahren mit Vorliebe durch Minenfelder.

Außerdem fehlt es den Missionen an Logik. Da soll ein Transporter abgefangen werden, der plötzlich beginnt, meine Fabriken zu erobern. Als er schließlich – noch immer unbeschädigt – meinem Dauerbombardment entflieht und seine mittlerweile von mir eroberte Heimatbasis erreicht, habe ich verloren. So etwas macht keinen Spaß!

COLONY WARS 2492

Hersteller: Black Legend
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer
Hardware: ①②③④⑤
Sprache: Deutsch

Präsentation: ⊖	Spieltiefe: ○	Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: ○	Komfort: ⊖	Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ HEINRICH: ★ MONIKA: ★★ HENRIK: ★★★

JÖRG LANGER: 

Spiele-Test

Wirtschaftsspiel für Fortgeschrittene

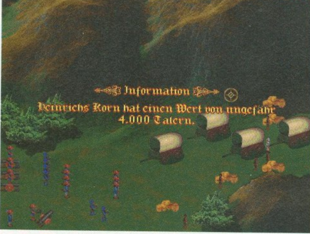
DIE FUGGER 2

Karriereleiter-Erklimmung im mittelalterlichen Korruptionspfuhl: Mit Verbrechen und anderen Kleinigkeiten rücken Sie in der Hierarchie nach oben.

Politiker sind bestechlich, die Steuern gehen rauf und großes Geld läßt sich nur durchs Ausbeuten ehrbarer Arbeiter erzielen. Klingt mächtig aktuell, ist aber die Ausgangssituation für das historisch angehauchte Handelsspiel »Die Fugger 2«. Das Geldverdienen mit der Produktion von verschiedenen Gütern tritt allerdings in den Hintergrund; solche Routineaufgaben delegieren Sie auf Ihre Angestellten. Im Mittelpunkt steht das intrigenreiche Schmiergeld- und Schurken-Spiel der Mächtigen (...und solcher, die es werden wollen). Durch finanzielle Macht, gesellschaftliches Ansehen und kleine illegale Aktionen mogeln Sie sich in der Ämter-Liste hoch.

Das Vorgängerspiel ist noch ein Klassiker aus guten alten Commodore-64-Tagen. Zwei jugendliche Hobby-Programmierer gewannen mit dem Ur-»Fugger« den Wettbewerb einer Computerzeitschrift. Ein großer deutscher Distributor wurde auf das Spiel aufmerksam und brachte es in die Händlerregale, wo es sich seinerzeit respektabel im Verteilungskampf gegen »Hanse« & Co. bewährte.

Die Arbeitsstube als Ausgangspunkt: Das Anklicken einzelner Gegenstände führt zum Sprung in Untermenüs.



Kommt es zum Überfall, wird ein Strategie-Bildschirm gezeigt. Sie geben Ihren Einheiten dann einfache Befehle wie »angreifen« oder »fliehen«.

Kurz nach Programmstart fallen zwei wesentliche Fortschritte spontan auf. Zum einen ist »Fugger 2« ein echtes Kind der PC-Ära und bietet hochauflösende SVGA-Grafik; auf True-Color-Grafikkarten sogar zusätzlich mit rund 30.000 Farben. Evolutionssprung Nummer zwei betrifft das Spielprinzip. Was bei Handelsspielen meistens nervt, ist der erbsenzählmäßige Geschäftsaufbau: »In meiner Heimatstadt kann ich Korn ernten; in welcher Nachbargemeinde bekomme ich am meisten Geld dafür?«. Die Routinearbeit des Vergleichens und Verhökerns nimmt uns bei Fugger Zwo ein Direktor ab. Natürlich kosten seine Dienste Geld, aber mit gut 10 Prozent des Budgets ist der Manager zufrieden. Sie können sich zurücklehnen und per Mausklick eine Runde (die einem Spieljahr entspricht) beenden. Der emsige Angestellte denkt automatisch daran, für Umsatz zu sorgen. Sie dürfen nur nicht vergessen, bei steigendem Vermögen auch das Wirtschafts-Budget angemessen zu erhöhen.

Nachdem wir uns der niederen Krämerdienste weitgehend entledigt haben, können wir uns dem eigentlichen Sinn und Zweck des mittelalterlichen Treibens widmen: Macht gewinnen. Spenden an die Kirche oder ein schönes Eigenheim lassen Ihr Ansehen steigen. Wenn dann die Stadtratswahlen anstehen, muß man nur noch die drei Entscheider solide bestechen – schon haben wir den ersten Schritt auf der Karriereleiter erklommen. Neue Ämter versprechen nicht nur ein nettes Gehalt. Als Baumeister dürfen wir unter anderem zum eigenen Vorteil die Kosten für Lagerausbauten ändern oder verdienen als Richter an jedem Prozeß mit. Im Hinterzimmer der Schreibstube, die als Hauptmenü fungiert, ist fröhliches Intrigieren angesagt. Gegen Bezahlung kann man mißliebige Rivalen überwachen, anschwärzen und vor Gericht zerren. Egal, ob Sie Ankläger oder Beschuldigter sind: Auch die Justiz ist für klei-

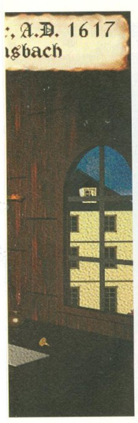


Der kleine Unterschied: Oben sehen Sie die Karte der Spielwelt mit 32.000 und unten mit 256 Farben.

IM VERGLEICH

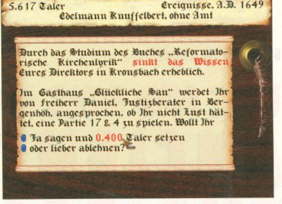
	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Wertung
Civilization 2	⊕	⊕⊕	⊕	⊕⊕	nicht v.	★★★★★
DIE FUGGER 2	○	○	○	○	⊕	★★★
Castles 2	○	⊖	○	○	nicht v.	★★★

Im Duell mit dem angestaubten Castles 2 halten sich die neuen Fugger wacker. Vor allem für Minigruppen ist Sunflowers Exkursion ins mittelalterliche Deutschland lohnend. Strategie-Superstar Civilization 2 darf man nur alleine spielen, doch dafür gibt es hier am meisten Abwechslung und Langzeit-Motivation.





Im Wald, da sind meine Räuber: Sobald wir uns einen Forst leisten können, werden vier Einheiten gezielt zum Plündern geschickt.



Kleine Sub-Abenteuer im Stil von »Castles 2« sorgen für etwas Abwechslung. Per Mausklick legen Sie Ihre Entscheidungen fest; ob die Folgen positiv oder negativ sind, ist im wesentlichen Glückssache.

ne »Spenden« dankbar.

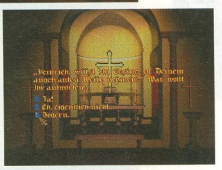
Selbst der heilige Stand der Ehe ist letztendlich nur Mittel zum Karrierezweck. Irgendwann kippt Ihre Spielfigur aus den Pantinen und die Laufbahn ist just dann beendet, wenn man ein schönes Vermögen angehäuft hat. Also her mit der nächsten Edelfrau, um einen Erben zu zeugen, dem man testamentarisch den ganzen Kram vermachen kann. Sie dürfen Ihrer Leibesfrucht einen schicken Namen geben und spielen dann mit Filius oder Tochter weiter, wenn Papa beim Geldzählen der Schlag trifft – soviel zum Thema »Sinn des Lebens«.

Aufgrund vieler schadenfreudiger Optionen vom Überfall bis zur Sabotage macht Fugger 2 mit mehr Spielern auch mehr Spaß. Bis zu sechs Teilnehmer dürfen abwechselnd Ihre Runden bestreiten und sich fleißig Konkurrenz machen. Besonderer Gag: Der Packung liegt ein Päckchen Auftragskarten bei, die in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt sind. Zu Beginn einer Partie zieht jeder Spieler eine Karte und erfährt dadurch sein Ziel – von dem die lieben Mitbewerber freilich keinen blassen Schimmer haben. Durch eine Zahlencode-Eingabe wird das Programm aber informiert und achtet darauf, ob ein Spieler schon seine Mission erfüllt hat. Die Ziele können ganz witzig sein. Neben offensichtlichen Aufgaben wie »Bürgermeister werden« oder »Reichtum anhäufen« muß man auch mal für einen bestimmten Wert Ablaßbriefe bei der Kirche kaufen. Die werden erst dann richtig teuer, wenn Sie entsprechend viel auf dem Kerbholz haben.

Im Solo-Modus tauchen zwar Computergegner auf, die Ihnen schaden wollen. Der Zwist mit den anonymen Digitalschurken ist freilich weniger erheiternd als das Abzocken lieber Freunde. (hl)

▲ Chiffre-Anzeigen sind noch nicht erfunden – also besucht der ehewillige Edelmann eine Kupplerin.

▲ Klopfen Sie das Opfer Ihrer romantischen Bemühungen mit Geschenken weich.



▲ Letzte Chance zum Kneifen vor dem Traualtar.



Wenige Spielzüge später ploppt auch schon der potentielle Erbe auf den Schirm: Tauf mich!

HEINRICH LENHARDT ★★★

Mobbing einmal anders: Statt dem Vorgesetzten mittels sülziger Memos was unterzuschleimen, verpetzt man einen mißliebigen Konkurrenten halt beim Bürgermeister. Das mittelalterliche Ränkespiel macht nicht nur wegen solcher Parallelen diebischen Spaß; das saftige Szenario wirkt auch liebevoll inszeniert. Gute Handbücher mit historischen Hintergrund-Infos entschädigen etwas für die steife Standbild-Grafik.

Vom üblichen Handels-Krümelkram befreit, kümmert man sich emsig ums Räuber anheuern, Heiraten oder Rumspionieren. Hat man alle wichtigen Ereignisse erlebt, droht Solisten aber ein Motivationseinbruch. Fugger 2 wird schnell zum Selbstzweck, dem es auf Dauer an Abwechslung mangelt. Kein Wunder, seine eigentliche Berufung lautet »Gesellschaftsspiel mit ein paar Freunden«. Da machen Überfälle oder Prozesse mehr Spaß und Ideen wie die »geheimen« Missionskarten erst richtig Sinn.

Angesichts von potenten Strategie-Konkurrenten wie »Civilization 2« werden es die Frischzellen-Fugger nicht allzu leicht haben. Gut sieht es aus, wenn Sie explizit auf Handel und Karriere aus sind, ein paar Mitspieler ködern können und sich für den geschichtlichen Hintergrund interessieren. In dieser Nische schlägt sich Fugger Zwo ordentlich; den großen Einzelspieler-Durchbruch traue ich diesem Programm aber nicht zu.

DIE FUGGER 2

Hersteller:	Sunflowers	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch

Anzahl der Spieler: Einer bis Sechs (an einem PC)

Präsentation:	○	Spieltiefe:	○	Multiplayer:	⊕
Ausstattung:	○	Komfort:	○	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

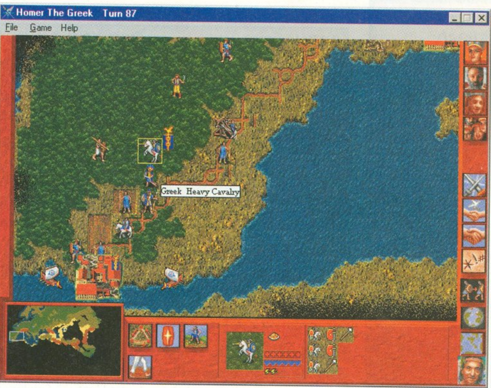
BORIS: ★★★ HENRIK: ★★★ MONIKA: ★★ JÖRG: ★★★

HEINRICH LENHARDT ★★★

Strategie für Einsteiger

RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES

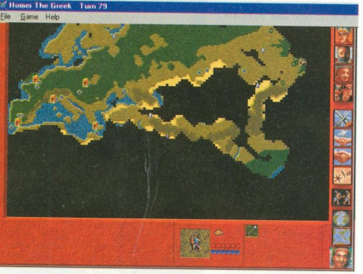
Aufstieg und Fall einer Spielidee: Sierra will mit einem simplen Civilization-Clone virtuelle Weltgeschichte schreiben.



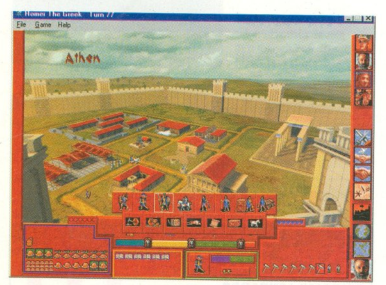
Unsere gewaltige Übermacht stürzt sich auf zwei Konkurrenzarmeen.

Ein einsamer Siedler steht inmitten einer idyllischen Landschaft. Er schaut sich um, zählt die vorhandenen Rohstoffe, nickt, schnippt einmal kurz mit den Fingern – schon ist die erste Stadt eines dereinst mächtigen Imperiums gegründet. Auf diese Weise beginnen zahlreiche globale Strategiespiele, bei denen die Kolonisierung einer Weltkugel im Vordergrund steht. Auch Impressions ließ sich vom alten »Civilization«-Prinzip inspirieren und schuf für Sierra »Rise and Rule of Ancient Empires«. Zwei bis vier Völker streiten um die Vorherrschaft auf einer fertigten oder zufällig erstellten Karte, alleiniges Spielziel ist die Vernichtung aller Konkurrenten. Insgesamt sechs Völker stehen zur Wahl, die sich in spielerischen Details und der grafischen Darstellung unterscheiden. Ägypter bauen im Lehmziegel-Stil, Griechen ziehen Steinbauten hoch. Jedes Volk wird durch das Portrait seines Herrschers symbolisiert, das auch für diplomatische Kontakte herhält.

Im Vergleich zu Civilization ist Ancient Empires sehr viel einfacher strukturiert. Die Einteilung der Stadtbevölkerung erfolgt durch Verschieben von vier Zeigern, so daß sich beispielsweise 40 Prozent um die Nahrungsbeschaffung kümmern, und jeweils 20 Prozent um Forschung, Erzgewinnung und Produktion neuer Bauten oder Einheiten. Alle beweglichen Figuren werden »Armee« genannt; es gibt neun Kampf- und drei spezielle Einheiten. Händler tauschen Waren mit eigenen oder fremden Ort-



Die Weltkarte erlaubt den schnellen Überblick: Wo liegen wessen Städte, wohin marschieren die Armeen?



In der Stadtübersicht wird die Bevölkerung in vier Aufgabenbereiche eingeteilt.

JÖRG LANGER



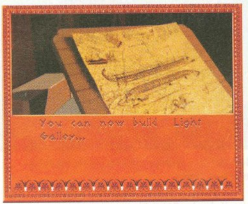
Wie der erste Eindruck doch täuschen kann. Anfänglich strahlt Ancient Empires einen simplizistischen Charme aus: Schlichtes Verschieben des Nahrungssammler-Markers, rudimentäre Forschung und wenige Gebäude versprechen unkompliziertes Spielvergnügen. Einige Details wie das Transferieren von Wissen durch Philosophen oder die Beachtung des Herkunftsterrains einer Kampfeinheit sind wirklich nett.

Aber das Spiel! Maximal drei Gegnervölker gibt es, im Test ließen sie sich fast willenlos unterwerfen. Ob das vielleicht daran lag, daß ich ihnen nicht formell den Krieg erklärt hatte? Verschiedene Schwierigkeitsgrade sucht man vergeblich. Das könnte sich für Einsteiger noch interessant anhören, doch die müssen sich auf eine nervige Bedienung gefaßt machen. Mit derselben Taste werden die Armeen und Städte durchgeschaltet, so daß oft Einheiten vergessen werden. Städte müssen jede Runde peinlich genau kontrolliert werden, da sie sonst nach Beendigung eines Bauvorhabens sinnlos Infanterien anhäufen. Beim Bewegen sind Fehlbedienungen an der Tagesordnung.

Weshalb sich jemand Ancient Empires kaufen sollte, wenn doch Civilization 2 so viel durchdachter, gehaltvoller und abwechslungsreicher ist? Als einziges Argument fiele mir der Mehrspielermodus ein, bei dem man immerhin auf richtige Gegner trifft. Als Solospiel sind mir die Alten Reiche zu langweilig.

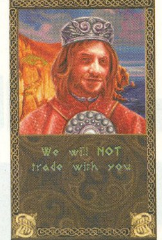
Spiele-Test

schaften, Siedler gründen neue Städte und Philosophen transferieren Wissen innerhalb des Imperiums. Außerdem können sie, von einer Kampfeinheit unterstützt, Straßen bauen und Land kultivieren.
Die Forschung ist in fünf Gebiete unterteilt und gilt nur für die jeweilige Stadt. Wenn die Bewohner Athens also schon einen Tempel bauen können, heißt es noch lange nicht, daß das Nachbarörtchen die selben Fähigkeiten hat. Es gibt zehn Bauwerke mit je drei Ausbaustufen; Lagerhäuser speichern Nahrung, in der Stadthalle erfährt man die Zufriedenheit der Bürger. Auch Armeen verfügen über eine Moral und benötigen ständig Nahrung. Das Programm merkt sich die Herkunft jedes Trupps, in seinem Urpsrungsterrain hat er Vorteile in der Schlacht sowie beim Nahrungssammeln. Mehrere Einheiten lassen sich in einer Armee vereinen, die dann entsprechend kampfkräftiger ist.



Kurze Animationen weisen auf besondere Ereignisse und neu zugängliche Truppen hin.

Im Test wirkte sich das so aus, daß zwei leichte Infanteristen fast immer gegen eine einzelne mittlere Infanterie siegreich blieben – die Masse scheint entscheidend zu sein. Kämpfe finden frei nach dem Prinzip des alten Civilization statt – draufziehen heißt angreifen.



Die Diplomatie ist sehr beschränkt, Spiele gegen den Computer entsprechend eintönig.

Ancient Empires kann auch per Modem und im Netzwerk gespielt werden; die über einige Icons am rechten Bildschirmrand erfolgende Diplomatie ist hier einigermaßen sinnvoll. Im Solospiel hingegen reagieren die Computergegner auf eine Kriegserklärung schon mal mit »Wir werden nicht mehr mit Euch handeln« – vielleicht eine eingebaute UNO-Simulation? Während der gegnerischen Züge (es wird hintereinander gespielt) darf man sich die Karte oder seine Städte anschauen. Obwohl die Bedienung vollständig per Maus erfolgt und man die aus Winword bekannte Kurzerklärung erhält (Text erscheint neben dem Cursor, wenn sich dieser etwa zwei Sekunden über einem Icon oder ähnlichem befindet), wirkt das Interface nicht ausgereift. (la)



Strategie für Einsteiger und Fortgeschrittene

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Abenteurer, Entdecker, Eroberer! Stecht in See, zur Ehre und Wohlfahrt Eures königlichen Herrschers. Errichtet Kolonien, vergrößert und verteidigt sie. Besiedelt die Neue Welt!

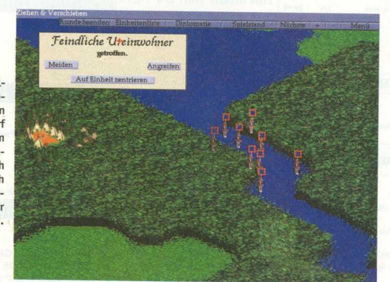


Nur in der höchsten Zoomstufe wirken die einzelnen Gebäude so ansehnlich.

Christoph Columbus wollte bekanntlich eine Seeroute nach Indien entdecken, nur um auf den Kanarischen Inseln zu stranden und als Entdecker Amerikas in die Geschichtsschreibung einzugehen. Wäre ihm nicht der unbekannte Kontinent in die Quere gekommen, hätte die Expedition übrigens ein peinliches Ende gefunden: Columbus hatte den Erdumfang falsch kalkuliert und zu wenig Nahrung mitgenommen.
»Conquest of the New World« bietet einen Mix aus Entdecken, Besiedeln und Erobern einer unbekannten Welt, in der Indianer leben. Wem das bekannt vorkommt, liegt richtig: Sid Meiers »Colonization« handelte eben diesen Hintergrund vor zwei Jahren mit Bravour ab. Dort durfte man zwischen der Amerika- und einer Zufallskarte wählen. Interplays Variante bietet hingegen nur Zufallskontinente an, die anhand weniger Parameter vor jedem Spiel neu ausgewürfelt werden.

Dank Automatik-Modus wird die Neue Welt ohne eigenes Zutun nach und nach aufgeklärt.

In Sachen Präsentation ist Conquest auf den ersten Blick überlegen. Die Soundkulisse richtet sich nach dem momentan angewählten Terrain oder Gebäude, die Grafik ist in detaillierter Super-VGA-Auflösung gehalten. Fast das gesamte Spielgeschehen findet auf der Karte statt, die sich in mehreren Stufen von »Die Welt auf einen Blick« bis »Wieviele Kanonen hat das Schiff?« zoomen läßt. Alle Kolonie-Gebäude werden direkt auf die Karte gestellt, das Umschalten zwischen Stadt- und Weltdarstellung entfällt also. Plastische, animierte Figuren symbolisieren Soldaten, Anführer, Siedler und Pfadfinder. Allerdings sieht nur die sehr unpraktische Nahansicht wirklich gut aus, bei zunehmender Zoom-Distanz macht die Kombination aus überwiegend flacher Landschaft und überlebensgroßen Siedlern einen befremdlichen Eindruck.
Die Zahl Vier spielt im ganzen Programm eine wesentliche Rolle: Soldaten und Schiffe gehören einem von vier Erfahrungslevels



Mehrere Soldaten stapfen auf ein Indianerdorf zu – vor dem Angriff sollten sie sich jedoch einem Anführer anschließen.

JÖRG LANGER ★★★

So richtig begeistern kann mich die Interplay-Siedelei nicht. Sicher, das gewohnte Entdecken und Ausbreiten macht auch in der x-ten Neuauflage gelinden Spaß. Doch warum muß alles so minimalistisch sein? Das dicke Handbuch täuscht über den Umstand hinweg, daß es dem Spiel an langfristiger Abwechslung mangelt.
So läßt man die riesige Karte automatisch abgrasen, zieht immer neue Kolonien hoch und vergnügt sich damit, einsame Indianerdörfer zu zerstören. Der erwähnte Automatik-Komfort wird durch die unsaubere Steuerung im Kampf eingeschränkt, außerdem kann man die Kolonien erst ab einer bestimmten Zoomstufe anwählen.
Trotzdem: Wer von der Komplexität eines Colonization abgeschreckt wird, ist mit Conquest nicht schlecht beraten. Der Mehrspielermodus ist sogar besser als bei vielen anderen Strategiespielen. Hier ist die Einfachheit sogar von Vorteil, da sie für erträgliche Partielängen sorgt. Alles ist allem ein gefälliges Durchschnittsprodukt, das sich dank Einführung und Online-Hilfe gut für Einsteiger eignet.

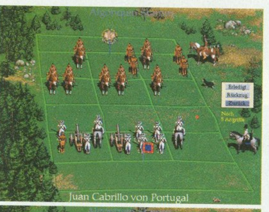
Ein Millionen-Teile-Puzzle ist für Dich nur eine Fingerübung,

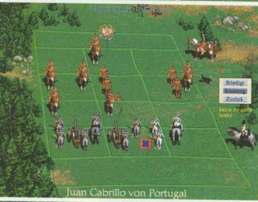
das universale Chaos ist für Dich ganz logisch

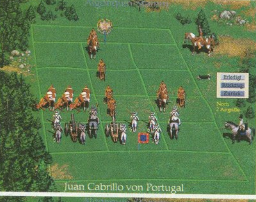
und Sherlock Holmes bist Du immer eine Pfeifenlänge voraus!

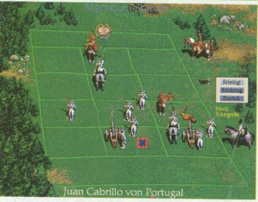


und jetzt?









Die Indianer haben auf dem immer gleich aufgeteilten Schlachtfeld gegen erfahrene Soldaten wenig Chancen. Sie verfügen zwar über Kavallerie und Infanterie, müssen aber auf Kanonen verzichten.

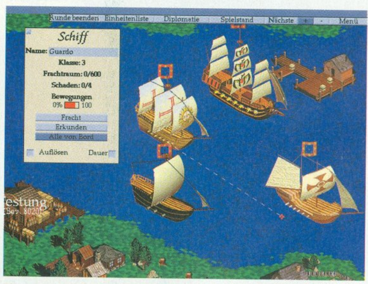
an, ebenso die Anführer, und fast alle Gebäude haben vier Ausbaustufen. Nach der Gründung einer neuen Kolonie werden die Anfangsvorräte in Sägemühlen, Bauernhöfe und Behausungen gesteckt. In der Folge errichtet man Docks, Gold- und Eisenminen, Geschäfte, Kirchen und Schenken. Später kommen dann noch Forts und Kriegsakademien hinzu. Sobald man die Stadthalle um einen Level aufgewertet hat, vergrößert sich der kontrollierte Bereich. Außerdem darf man nun auch die anderen Gebäude vergrößern – vorausgesetzt, die nötigen Mengen an Holz, Eisen, Gold, Gütern und Arbeitskraft sind vorrätig. Eine Akademie kann nach Kampfboni forschen, in Schenken werden Pfadfinder angeheuert und in Forts neue Söldner.

Truppen haben dieselbe Qualitätsstufe, wie das Fort, in dem sie rekrutiert wurden. In der Schlacht sterben Level-1-Infanteristen schon beim ersten Treffer, während Vierer-Truppen drei Wunden einstecken können und mit der Zeit wieder heilen. Alle Kämpfe finden rundenweise in einem abstrakten Schlachtfeld statt. Entscheidend sind dabei die Anführer, die je nach Qualifikation unterschiedlich viele Angriffe pro Kampfrunde führen dürfen. Außerdem hat jeder Offizier ein bestimmtes Truppenlimit und kann seinen Soldaten Bewegungsvorteile schenken. Dazu müssen ihm letztere allerdings »angegliedert« werden. Dies geschieht durch einfaches Draufziehen eines Soldaten auf den Anführer; Schiffe werden auf die gleiche Weise bemannt.

Conquest findet rundenweise statt, ein zuschaltbares Zeitlimit bestraft langsame Strategen mit Punktabzügen. Punkte gibt es für verschiedene Leistungen, darunter das Entdecken von Bergen, Flüssen und großen Wäldern. Das Bewegen der Einheiten ist gewöhnungsbedürftig: Nach der Vorgabe eines Zielpunktes marschiert die Einheit gemächlich los, und Sie können sofort die nächsten Befehle geben. Per »Dauer«-Option bleibt eine Order bis zum Erreichen des Ziels bestehen. Entdecker und Schiffe gehen auf Wunsch selbständig auf Aufklärungstour.

Zufallsereignisse wie bei Colonization gibt es nicht, auch das Handeln ist deutlich simpler und langweiliger geraten. Gerade die Indianer sind arge Statisten: Gelegentliche Überfälle oder das Entsenden von Hilfssoldaten sind ihre größten Leistungen. Es gibt zwar eine »indianische Hochkultur«, doch diese gleicht weitgehend den europäischen Kolonisten. An politischen Optionen stehen Spionageaktivitäten sowie die Loslösung vom Mutterland zur Verfügung.

Gut gelungen ist der Mehrspielermodus mit bis zu sechs menschlichen Parteien. Sitzt jeder an einem eigenen PC, finden die Züge gleichzeitig statt, was Wartezeiten minimiert. Wie bei »CivNet« darf man auch in Conquest nachträglich auf eine andere Partei umsteigen. Alle Kämpfe werden im Anschluß an die Bewegungsphase abgearbeitet, so daß es nicht entscheidend ist, dem Gegner beim Angriff um einige Sekunden zuvorzukommen. **(la)**



Vier verschiedene Schiffe halten für Transporte und Seeschlachten her.

IM VERGLEICH

	Präsentation	Spieltiefe	Ausstattung	Komfort	Multiplayer	Wertung
Colonization	○	⊕⊕	⊕	⊕	nicht v.	★★★★
Siedler 2	⊕	⊕	⊕	⊕	○	★★★★
CONQUEST OF THE...	○	○	○	○	⊕	★★★

Wer seinen fleißigen Schützlingen bei der Rohstoffverarbeitung zusehen will, kommt an Siedler 2 nicht vorbei. Wollen Sie hingegen ernsthaft die Leistungen der Pilgrim Fathers und Konquistadoren nachspielen, ist das zwei Jahre alte Colonization die beste Wahl. Einsteigern kommt Conquest of the New World mit seinem simplen Geschehen entgegen, Fortgeschrittenen gefällt der Mehrspielermodus.

CONQUEST OF THE NEW WORLD

Hersteller: Interplay
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (Modem); bis Sechs (an einem PC, per Netzwerk)
Hardware: ❶②③④⑤
Sprache: Deutsch

Präsentation: ○	Spieltiefe: ○	Multiplayer: ⊕
Ausstattung: ○	Komfort: ○	Übersetzung: ○

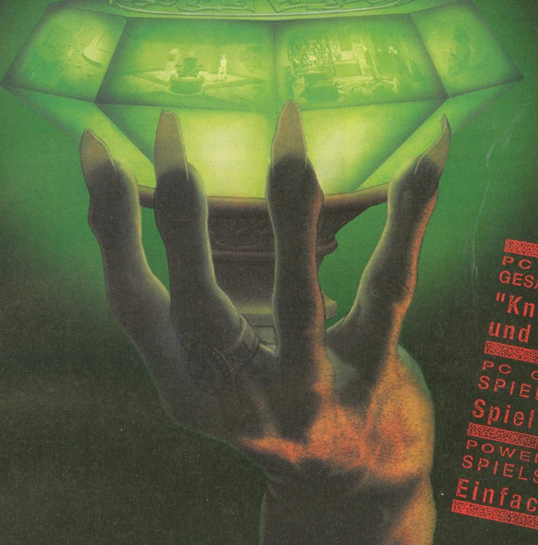
PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ **HEINRICH:** ★★★ **MONIKA:** ★★★ **HENRIK:** ★★★

JÖRG LANGER: ★★★

KMF, Hamburg

Das größte Rätsel Deines Lebens



PC PLAYER 1/96
GESAMTWERTUNG 80%
"Knackige Rätsel und gute Grafik"
PC GAMES 12/95
SPIELSPASS 90%
Spiel des Monats
POWER PLAY 1/96
SPIELSPASS 87%
Einfach Brillant

DAS RÄTSEL DES MASTER LU

Deutsche Version als PC CD-ROM ab sofort erhältlich









SANCTUARY WOODS

CENTREGOLD

Taktikspiel für Profis

BATTLEGROUND ARDENNES

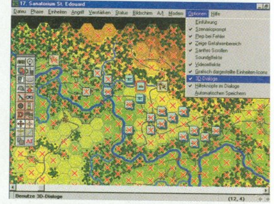
Die berüchtigte Ardennen-Offensive dient als Vorlage für ein komplexes Taktikspiel auf Batallionsebene. Pünktlich zum Frühsommer schickt Empire Sie in den Schnee.



In der Isometrie-Darstellung sind sowohl Einheiten wie auch Höhenstufen deutlich zu erkennen. (800 x 600)

Die Ardennen-Schlacht Ende 1944 war die letzte Großoffensive der Wehrmacht im Zweiten Weltkrieg. Um sie zu ermöglichen, wurden die stärksten verbliebenen Divisionen nach Westen verlegt, was der überlegenen Roten Armee ihren Vormarsch zusätzlich erleichterte. Nach anfänglichen Niederlagen fingen sich die überraschten Amerikaner und drängten die Angreifer auf ihre Ausgangsstellungen zurück. Auf deutscher Seite gingen die letzten Panzerreserven und Zehntausende von Soldaten verloren.

Seit SSI's Uralt-Strategiespiel »Tigers in the Snow« hat es immer wieder Computer-Aufarbeitungen dieser Schlacht gegeben. »Battleground Ardennes« ist die neueste und präsentiert sich im Windows-Gewand inklusive Filmschnipseln. Neben der typischen Sicht von oben auf eine in Sechsecke unterteilte Landkarte existiert eine isometrische Variante. Diese zeigt erstmals deutlich die Höhenunterschiede von Feld zu Feld. Außerdem werden die Einheiten in der Nahansicht neben- anstatt übereinander dargestellt. Die Fenster lassen sich frei plazieren, so auch eine Übersichtskarte, auf der man schnell zu bestimmten Punkten springt. Das Geschehen findet streng in Runden eingeteilt statt: Artillerie-Salven, Bewegung, Feuerphase, Sturmangriffe, zusätzliche Bewegungsphase. Zwischendurch darf der Verteidiger zurückschießen, bevor er demselben Ablauf-Korsett folgt. In jedes Hexfeld passen bis zu sechs Einheiten, die jeweils eine Gruppe von Infanteristen, Geschützen oder Fahrzeugen symbolisieren. Truppentransporter befördern Soldaten, Artillerie feuert »indirekt« und legt Nebelfelder, Wracks dienen als Deckung. Ein umfangreicher, doch umständlicher Editor liegt bei. Die getestete deutsche Version ist weitgehend mit der amerikanischen »Deluxe«-Fassung identisch. Sie bietet unter anderem zwei Zoomstufen und schönere Grafik in der Isometrie-Darstellung. (la)



Die 2D-Sicht zeigt einen größeren Ausschnitt des Schlachtfelds. (600 x 480)

JÖRG LANGER ★★★

Hierzulande sind historische Detail-Taktikspiele nicht sonderlich beliebt, doch Battleground Ardennes schlägt sich vergleichsweise tapfer. Das Interface beherrscht man trotz Icon-Inflation schnell, die neuartige Isometrie-Perspektive sorgt für Übersicht. Die deutsche Version ist der Originalfassung erfreulicherweise überlegen, so wird der Sichtradius eigener Einheiten angezeigt.

Seinen Brettspiel-Vorbildern nacheifernd, bietet Battleground nur drei verschiedene Karten an, die für sämtliche Szenarien herhalten müssen. Spielerisch stören mich die vier genormten Schlacht-Auswirkungen: Aufgrund der etwas eigenwilligen Kampfformel schießt man manchmal rundenlang auf einen Gegner, und treibt ihn allenfalls mal ein Feld zurück. Andersherum kann eine eigene Einheit schon beim ersten Treffer ausgeschaltet werden.

Abteilung »peinliches Beiwerk«: Die Qualität der historischen Filmaufnahmen ist schlecht, deutsches Liedgut zu rollenden Panzern nicht mein Fall. Sie sollten schon ein Faible für komplexe Kost haben, um sich an Battleground Ardennes zu wagen. Nicht-Profis sind mit »Panzer General 2« eindeutig besser beraten.

BATTLEGROUND ARDENNES

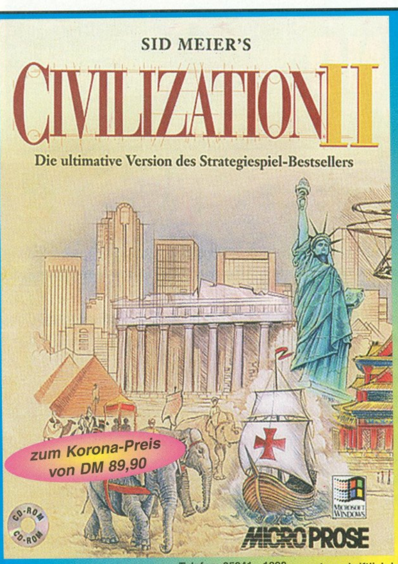
Hersteller: Empire
Betriebssystem: Windows 3.1
Hardware: ①②③④⑤
Sprache: Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (an einem PC; per Modem)

Präsentation: ○ | Spieltiefe: ⊕ | Multiplayer: ○
Ausstattung: ⊕ | Komfort: ○ | Übersetzung: ○

PC PLAYER PERSONALITY

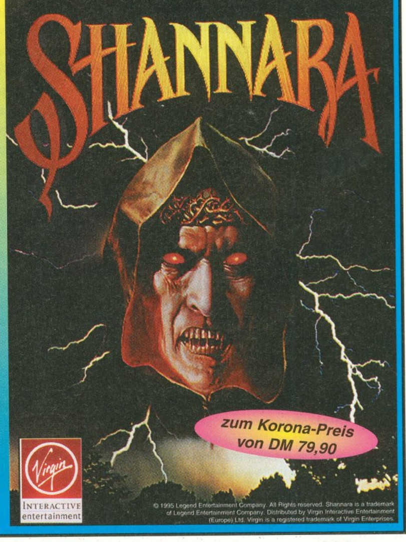
BORIS: ★★ HEINRICH: ★ MONIKA: ★★ HENRIK: ★★

JÖRG LANGER: ★★★


SID MEIER'S
CIVILIZATION II
Die ultimative Version des Strategiespiel-Bestsellers
zum Korona-Preis
von DM 89,90
MICROPROSE


F1 Manager 96
zum Korona-Preis
von DM 79,90
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP
SOFTWARE 2000


BATTLE
Race
zum Korona-Preis
von DM 89,90
Soft Enterprises
IKARION


SHANNARA
zum Korona-Preis
von DM 79,90
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
© 1995 Legend Entertainment Company. All Rights reserved. Shannara is a trademark of Legend Entertainment Company. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises.

Taktikspiel für Profis

BATTLEGROUND GETTYSBURG

Eine der größten Schlachten des amerikanischen Bürgerkriegs entwickelte sich aus einem Scharmützel heraus: Drei Tage lang kämpften 160 000 Unionssoldaten und Konföderierte um Gettysburg.

Kampf um die Farm: Mit großen Verlusten gelingt es unseren Blauen, den Rebellenangriff abzuschlagen. (640 x 480)

Noch heute versammeln sich jährlich Tausende von Amerikanern, um in authentischen Uniformen den Bürgerkrieg nachzuspielen – stilecht mit gebrüllten Kommandos, Trompetengequäke und Pulvergestank. Im aufwendigen Überlängen-Film »Gettysburg« wurden solche Militärfans sogar als Statisten eingesetzt. Dadurch agierten in beiden Armeen fast ausschließlich auf Hochglanz polierte Vorzeigesoldaten – meilenweit entfernt von den historischen Kämpfern, die in uneinheitlicher Tracht oder Lumpen antraten. Weshalb überhaupt um Gettyburg gerungen wurde? Bei dem kleinen Städtchen trafen sich zahlreiche Straßen, was es für Umgruppierungen jeder Art ideal machte.
»Battleground Gettysburg« baut auf der selben Engine auf, wie das ebenfalls in dieser Ausgabe getestete »Battleground Ardennes«. Allerdings trug man dem Umstand Rechnung, daß Schlachten im 18. Jahrhundert sehr viel statischer waren als im Zweiten Weltkrieg. So sind im Bürgerkriegs-Szenario Formationen und Anführer wichtig, dafür gibt es weder indirektes Feuer noch Truppentransporte. Die Ausrichtung eines Regiments wird ebenso berücksichtigt wie seine Formation: Artillerie kann »angehängt« oder in Feuerposition sein, Kavallerie auf- und abgesessen, Infanterie in Linien- oder Marschformation. Außerdem ist die Versorgung wichtig, für die entnervend langsame Planwagen sorgen. Im Gegensatz zum Schwesterspiel gibt es Anführer, die einzeln gesteuert werden können. Sie haben unterschiedliche Rangstufen und beeinflussen in Reichweite befindliche Truppen positiv, was vor allem bei Moralchecks wichtig ist. In jedes Hexfeld passen maximal vier Regimenter sowie Anführer, beziehungsweise zehn Stärkepunkte. Zu Verteidigungszwecken dürfen notdürftige Schutzverhaue errichtet werden, auch Wälder und Farmhäuser senken die eigenen Verluste. Die 19 Szenarien spielen auf fünf Ausschnitten der Gesamtkarte und reichen von kleinen Scharmützeln bis zum drei Tage dauernden Riesenszenario. Oft ist der einzige Unterschied zwischen zwei Szenarien, daß sich der Computer im einen Fall »historisch« verhält, und im andern neue Taktiken verwendet. Wer will, befehligt nur die Generäle, und überläßt alle Details dem Computer. (la)

Bei höherer Bildschirmauflösung, alternativer Zoomstufe und weggeblendetem Infopanel sieht man entsprechend viel vom Schlachtfeld. (800 x 600)

JÖRG LANGER ★★★★

Wenn ein Hersteller innerhalb kurzer Zeit zwei Spiele mit derselben Engine herausbringt, ist erstmal Mißtrauen angesagt. Doch Gettyburg unterscheidet sich spielerisch deutlich von Battleground Ardennes; an die Stelle von Truppentransportern treten die Formationen, statt indirektem Feuer gibt es viele Nahkämpfe, die Anführer sind ein völlig neues Konzept. Inhaltlich könnten sich beide Programme kaum stärker unterscheiden: Hier Karabiner-Kämpfe im amerikanischen Bürgerkrieg, dort Panzergefechte in winterlichen Weltkriegs-Wäldern. Obwohl Ardennes seinem Schwesterprodukt den Editor voraus hat, gefällt mir Gettysburg deutlich besser. Sehr gelungen: Per »Column Movement« braucht man nur einen Trupp oder General zu ziehen, das restliche Regiment folgt automatisch. Gettysburg ist aber bei aller persönlicher Begeisterung nur etwas für geduldige Profi-Taktiker, die sich gerne in ein komplexes Programm einarbeiten.

BATTLEGROUND GETTYSBURG

Hersteller: Empire
Betriebssystem: Windows 3.1
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (an einem PC; per Modem)
Hardware: ① ② ③ ④ ⑤
Sprache: Englisch

Präsentation: ○ | Spieltiefe: ⊕⊕ | Multiplayer: ○
Ausstattung: ○ | Komfort: ○ | Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ HEINRICH: ★★ MONIKA: ★★ HENRIK: ★★

JÖRG LANGER: ★★★★

WORMS: REINFORCEMENTS

Die Verstärkungen für die beliebten Wurmkrieger locken mit neuen Audiotracks und Spieloptionen.

Man nehme eine in Ehren ergraute Spielidee, peppe sie mit liebevollen Details sowie netten Zwischensequenzen auf, und mache dann einen gewaltigen Rummel um das Resultat. Genau so hat Ocean sein »Worms« in die Charts katapultiert, obwohl es eigentlich nur ein spaßiges Einfachst-Strategiespiel ist. Maximal vier Teams treten mit je vier Würmern gegeneinander an und beharken sich mit allerhand Waffen. Dabei erleiden nicht nur die Gegner Schaden, auch die Landschaft wird Pixel für Pixel weggesprengt. Übrigens war auf der Packung von »1 bis 16 Spielern« die Rede – doch genauso könnte man etwa bei »Fantasy General« davon ausgehen, daß jede Kampfeinheit von einem anderen Feldherrn gesteuert wird. So käme man auf wahrhaft astronomische Mitspielerzahlen...

Captain Henrik erwischt mit seiner Minigun gleich zwei Feindwürmer.

Die Zusatz-CD »Worms: Reinforcements« enthält neue Spieloptionen und Audiotracks, kleinere Verbesserungen sowie zwei neue Waffen. Netzwerk- sowie serieller Modus ersetzen eine einzige Sache, nämlich das Weiterreichen der Maus. Während ein anderer Akteur am Zug ist, darf man selbst nur zuschauen; selbst das Schreiben einer Nachricht bleibt dem aktiven Spieler überlassen. Beim Einstellen der Parameter wird der Mauszeiger zudem – witzig, aber verwirrend – von allen Beteiligten gleichzeitig gesteuert.



Wieder dabei: Das »Schaf«, die unberechenbarste Waffe der Militärgeschichte.



Etwas umständlich lassen sich eigene Grafiken als Spielfeld einbauen.

Im »Challenge«-Modus dürfen Solospieler linear angeordnete »Szenarios« bewältigen, bei denen Landschaft und Gegner vorgegeben sind. Mit etwas Mühe kann man eigene Spielfelder sowie Sprach-Samples einbauen; neben den Waffen- fallen nun auch Medizinkästen vom Himmel. Man kann in jeder Runde den aktiven Wurm frei wählen, also auch mehrmals hintereinander mit demselben ziehen. Neue Spielregeln erlauben unter anderem das Flüchten vor Minen, das Weiterspielen auf der gleichen (zerstörten...) Landschaft nach Ende einer Partie sowie das Übernehmen nicht verbrauchter Waffen. Der Besitz des Originalprogramms ist für die Installation der Erweiterungs-CD unabdingbar. (la)

MULTIPLAYER MIT EINER CD

Wer auf Musik und Zwischenanimationen verzichten kann, benötigt nur eine Reinforcements-CD für Netzwerkspiele. Laden Sie nach der Installation im Verzeichnis WORMPLUS die Datei WORMS.BAT mit einem Texteditor. Die Zeile SET WORMSCD=D:\ wird nun in SET WORMSCD=C:\WORMPLUS\ geändert. Die Laufwerksbuchstaben können bei Ihnen abweichen.

JÖRG LANGER ★★★

Seien wir ehrlich: Viel mehr als eine Kreuzung aus »Lemmings« und dem Uralt-Spiel »Artillery« stellt Worms eigentlich nicht dar. Dazu kommt die abstruse Steuerung nach Art von Team 17. Und trotzdem ertappt man sich immer wieder bei einer Mittagspausen-Partie, denn das Spiel macht einfach Spaß.

Der hört allerdings beim Preis der Add-On-CD auf – 50 Mark für einige neue Optionen sind happig, den Netzwerkmodus gibt es auch als Patch. Zudem enttäuscht dieser: Weshalb dürfen die Spieler nicht gleichzeitig ans Werk gehen? Zeitgleiches Ziehen kleiner Pixelfiguren kannte schon das Ur-Lemmings!

Die Verbesserungen selbst sind durchaus gelungen – mit der Wahl des aktiven Wurms agiert man beispielsweise viel gezielter. Bei der Einbindung eigener Grafiken wird deren Farbpalette allerdings oft kaputtgerechnet. Unterm Strich mag ich die Erweiterung trotzdem.

WORMS REINFORCEMENTS

Hersteller: Ocean
Betriebssystem: MS-DOS
Hardware: ①②③④⑤
Sprache: Deutsch
Anzahl der Spieler: Bis Zwei (Modem); bis Vier (an einem PC; per Netzwerk)

Präsentation: ○	Spieltiefe: ○	Multiplayer: ○
Ausstattung: ○	Komfort: ○	Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ HEINRICH: ★★ MONIKA: ★★★ HENRIK: ★★★★

JÖRG LANGER: 

Actionspiel für Einsteiger

REVOLUTION X



Soviele Tränen gab's zuletzt beim »Take That«-Ende: Die Hardrock-Opas von Aerosmith verhanswursten sich in einem Ballerspiel tragischer Blödheit.



Während Aerosmith auf der Bühne erstarren, nehmen wir einen Panzer auseinander... was tut man nicht alles ohne Eintrittskarte.

Es gibt diese Augenblicke im Leben, in denen man sich kurz zwickt und ganz genau weiß: Das muß ein Scherz sein. Doch eine Zehntelsekunde später folgt das grausame Erwachen – die meinen es ernst! Ein erfülltes Leben als Medienkonsument ist nicht gerade arm an solchen Schocksituationen. Wie wäre es denn mit folgendem Trash-Konzept? Eine wüste Clique unter Leitung einer gewissen Helga übernimmt die Macht im Lande. Egal ob Musik, Fernsehen, Spiele oder Zeitschriften – alle Spaß verheißenden Medien werden zensiert. Das Leben geht auch ohne »Musikantenstadl« weiter, aber den Besuch des Aerosmith-Konzerts lassen wir uns nicht verbieten! Die Regierungs-Obrigkeit hat freilich nichts besseres zu tun, als unseren Bühnenvorstoß mit einem Großaufgebot bewaffneter Killerkommandos zu erschweren.



Disco Inferno: Die Schurkenbande hat Gogo-Tänzerinnen als Geiseln genommen.

Oh, das war aber ein schlimmer Spiele-Alptraum mitten im Redaktions-Mittagsschläfchen... aber Moment mal, was macht die CD-ROM namens »Revolution X« in meinem Laufwerk?

Daß der Spieler ganze Hundertschaften niederschießt, um den geliebten Aerosmithlern hinterher zu dackeln, paßt schon mal auf keine Kuhhaut. Die Kurzauftritte der Rocker beschränken sich indes auf ein paar lauwarm gesampelte Takte und unsäglich klotzige Video-Bildchen; als CD-Audio-Tracks gibt es gekürzte Versionen von »Eat the Rich« und »Dude looks like a Lady« zu hören. Und als Krönung des ganzen gibt es das Spielprinzip: eine wenig verbesserte Wiederbelebung der Steinzeit-Schießereien vom Schlage des indizierten »Operation Wolf«. Sie halten die linke Maustaste gedrückt, bewegen ein Fadenkreuz über den Bildschirm und mähen dadurch mehr Mannen pro Minute nieder, als ein Speed-Metal-Schlagzeuger an Baßtrommel-Anschlägen schafft. Gelegentlich sammelt man auch CDs auf, die mit der rechten Maustaste als Extrawaffe geschleudert werden (...muß sich um eine neue Scheibe der Kelly Family handeln).



Hier müssen wir das Tempo gelegentlich korrigieren, um den Bösewicht-Bus im Blickfeld zu behalten.

Nur selten steht der Bildschirm still; in den Levels wird auch hin und her gescrollt, wobei Sie die Richtung nicht beeinflussen können. Höhepunkt an Interaktivität neben dem Dauergeballer: Wir wählen an einigen Stellen unter mehreren Routen den Weg zum nächsten Level aus. Zwei Spieler dürfen den Pixel-Overkill auch gleichzeitig betreiben. Nur der Mann an der Maus hat seriöse High-Score-Chancen, denn die Steuerung mit Joystick und Gamepad ist träge. (hl)

HEINRICH LENHARDT 

Heilige Balalaika, was ist denn hier passiert? Kein Wunder, daß Aerosmith so lange für ihr neues Album brauchen. Seit der Revolution-X-Spielautomat herauskam, haben sich die Buben wohl schamhaft in einer dunklen Höhle versteckt.

Die ebenso kurzen wie technisch grausigen Auftritte der Rockstars scheinen mir noch der einzige Grund zu sein, warum Acclaim diesen spielerischen Offenbarungseid überhaupt für den PC umgesetzt hat (...teure Lizenz und so).

Noch nie war die Action-Auswahl auf PCs so wertvoll wie heute: Egal ob 2D (Abuse) oder 3D (Duke), an ebenso spannenden wie langfristig interessanten Titeln herrscht kein Mangel. Was soll ich also mit diesem geistlosen Fadenkreuz-Gefuchtel, bei dem man angesichts der unbeholfenen Grafik regelrecht Angst vorm nächsten Level bekommt? Echter, solider Trash, den sich lediglich hemmungslose Sammler von Aerosmith-Devotionalien zulegen sollten.

REVOLUTION X

Hersteller: Acclaim
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (an einem PC)
Hardware: ①②③④⑤
Sprache: Englisch



Präsentation: ⊖	Spieltiefe: ⊖	Multiplayer: ⊖
Ausstattung: ⊖⊖	Komfort: ⊖	Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ HENRIK: ★ MONIKA: ★ JÖRG: ★

HEINRICH LENHARDT: 

Actionspiel für Profis

DEFCON 5



◀ Wenn die Aliens erst gelandet sind, kommt es bald zum atmosphäreschädlichen Schußwechsel.

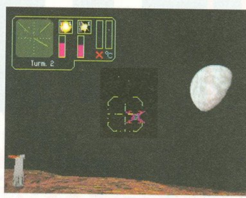
Nein, nicht noch ein Doom-Clone... Auch wenn Defcon 5 behauptet, mit neuartigen Adventure-Elementen gesegnet zu sein, bleibt doch vieles beim Alten.

◀ Die Station ist weit und ziemlich leer. Neben den Statusbalken sehen Sie bereits gesammelte Pads für das Terminal.

Was den Wirtschaftsunternehmen heute recht ist, kann in der Zukunft nur billig sein. So versucht auch die Tyron Corporation im Jahr 2204, ihre Betriebskosten zu senken. Um die inzwischen auf 97 Prozent gestiegenen Sozialabgaben zu sparen, sollen die Verteidigungsanlagen mittels Software ohne Arbeitslosenversicherung gesteuert werden. Einen Menschen braucht man aber doch: Sie sollen die neueste Version der Verteidigungs-Programme auf der Station Defcon 5 installieren und prüfen. Doch wie das Informatiker-Leben so spielt: Kaum wollen Sie die Bootdiskette einlegen, greifen glatt Aliens an – und das Verteidigungssystem ist noch nicht aktiviert! Also ran an die Phaser, rein in den Kampfanzug und ohne Computerhilfe ballern, was das Zeug hält. Oder sind das vielleicht gar keine Aliens?

Sie bewegen sich tastaturgesteuert durch die Räume der Station, welche Sie aus der üblichen Ich-Perspektive sehen. Außer dem Fadenkreuz Ihrer Waffe ist ständig ein Umgebungsradar eingeblendet. Statusbalken zeigen Ihren Zustand und den Ihrer Waffe. Eine Computer-Stimme gibt Ihnen per Lautsprecher Anweisungen und informiert Sie über den Zustand der Station.

Zur Neu-Installation der Verteidigungssoftware begeben Sie sich zunächst in die Kommandozentrale. Die riesige Anlage verfügt außerdem über jeweils mehrstöckige Quartier- und Verwaltungsebenen, sechs Gefechtstürme sowie Versorgungsstationen. Eine U-Bahn und diverse Lifte verbinden die einzelnen Bereiche. Ihr wichtigstes Werkzeug sind die überall verteilten Terminals. Mit diesen können Sie in unzähligen, dreidimensional dargestellten Menüs (mit noch mehr Untermenüs) Informationen abrufen, die Sie zur erfolgreichen Verteidigung der Station benötigen. Dazu gehört die Kommunikation mit dem Mutterschiff und der Heimatbasis ebenso wie Archive, Stationspläne und dergleichen.



So haben Sie den gegnerischen Gleiter im Visier, wenn Sie den Gefechtsturm direkt steuern.

Um alle Terminaloptionen zu nutzen, müssen Sie zuvor diverse »PADS« finden, die verstreut in der weitläufigen Station herumliegen. Diese Zugangsberechtigungen werden wie Erste-Hilfe-Sets und Munition durch einfaches Darüberlaufen eingesammelt. Das ist spätestens notwendig, wenn Aliens in die Station eingedrungen sind. Um die Landung zu erschweren, setzen Sie die Gefechtstürme ein. Sie können diese entweder direkt oder von einem Terminal aus fernsteuern. Bei Konfrontationen mit Außerirdischen in der Station gilt es, schnell und gezielt zu schießen. Jede Auseinandersetzung läßt den Sauerstoffgehalt der Luft sinken, so daß pures Ballern auf lange Sicht ebenso schadet wie gegnerische Treffer. Zum Glück hilft die Speicherfunktion. **(ms)**

MONIKA STOSCHEK ★★

Schade, daß aus dem Potential dieser Mixtur nicht mehr herausgeholt wurde. Die »Ganz allein in einer Raumstation«-Atmosphäre wird durch zuviel Leerlauf zunichte gemacht. Mit Ausnahme der kaum überraschenden Alienbegegnungen passiert zu wenig: Spärlich verteilte Med-Kits im riesigen Areal und absolut umständlich zu bedienende Terminals mit zig Untermenüs sind kaum spannungsfördernd. Um wenigstens den Raumkämpfen im Gefechtsturm ein wenig Pep zu verleihen, hätte es einer besseren Steuerung bedurft. Es ist sehr schwer einen der feindlichen Gleiter zu treffen. Grafisch kommt Defcon 5 zu grobschlächtig daher, die Aliens sind fast liebenswert ungelenk animiert. Auch die vorberechneten U-Bahnsequenzen reißen da nichts mehr raus. Die deutsche Sprachausgabe ist zwar ganz gut, in den Videos aber alles andere als lippensynchron. Die zunächst bedrückend einsame Stimmung wird leider nicht aufrecht erhalten. Die diversen Etagen wurden ohne Witz und Einfälle zusammengestöpselt. Da gibt es im Genre wesentlich besseres. Somit dürfte Defcon 5 ein Fall für fanatische Sammler bleiben.



DEFCON 5

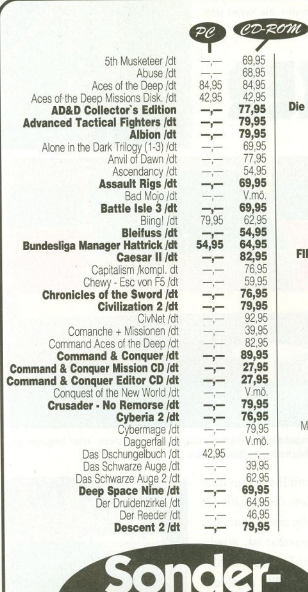
Hersteller:	Millenium Interactive	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	○	Spieltiefe:	⊖	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	○	Komfort:	○	Übersetzung:	⊕

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ HEINRICH: ★ HENRIK: ★ JÖRG: ★★

MONIKA STOSCHEK: ★★



	PC	CD-ROM
5th Musketeer /dt	—,—	69,95
Abuse /dt	—,—	68,95
Aces of the Deep /dt	84,95	84,95
Aces of the Deep Missions Disk. /dt	42,95	42,95
AD&D Collector`s Edition	**—,—**	**77,95**
Advanced Tactical Fighters /dt	**—,—**	**79,95**
Albion /dt	**—,—**	**79,95**
Alone in the Dark Trilogy (1-3) /dt	—,—	69,95
Anvil of Dawn /dt	—,—	77,95
Ascendancy /dt	—,—	54,95
Assault Rigs /dt	**—,—**	**69,95**
Bad Mojo /dt	—,—	V.mö.
Battle Isle 3 /dt	**—,—**	**69,95**
Biing! /dt	79,95	62,95
Bleifuss /dt	**—,—**	**54,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	**54,95**	**64,95**
Caesar II /dt	**—,—**	**82,95**
Capitalism /kompl. dt	—,—	76,95
Chewy - Esc von F5 /dt	—,—	59,95
Chronicles of the Sword /dt	**—,—**	**76,95**
Civilization 2 /dt	**—,—**	**79,95**
CivNet /dt	—,—	92,95
Comanche + Missionen /dt	—,—	39,95
Command Aces of the Deep /dt	—,—	82,95
Command & Conquer /dt	**—,—**	**89,95**
Command & Conquer Mission CD /dt	**—,—**	**27,95**
Command & Conquer Editor CD /dt	**—,—**	**27,95**
Conquest of the New World /dt	—,—	V.mö.
Crusader - No Remorse /dt	**—,—**	**79,95**
Cyberia 2 /dt	**—,—**	**76,95**
Cybermage /dt	—,—	79,95
Daggerfall /dt	—,—	V.mö.
Das Dschungelbuch /dt	42,95	—,—
Das Schwarze Auge /dt	—,—	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	—,—	62,95
Deep Space Nine /dt	**—,—**	**69,95**
Der Druidenzirkel /dt	—,—	64,95
Der Reeder /dt	—,—	46,95
Descent 2 /dt	**—,—**	**79,95**

	PC	CD-ROM
Desert & Jungle Strike /dt	—,—	44,95
Destruction Derby /dt	**—,—**	**89,95**
Die Fugger 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Die Siedler /dt	**—,—**	**29,95**
Die Siedler 2 - Veni, Vidi, Vici /dt	**—,—**	**69,95**
Die total verrückte Rallye /dt	—,—	36,95
Discworld /dt	—,—	76,95
Duke Nukem 3D /dt	**—,—**	**79,95**
Dungeon Keeper /dt *	—,—	79,95
Earthsiege 2 /dt	**—,—**	**76,95**
Earthworm Jim 1 + 2 /dt	**—,—**	**68,95**
Ecco the Dolphin /dt	—,—	54,95
Extreme Pinball /dt	—,—	54,95
F1 Manager '96 /dt	**—,—**	**76,95**
Fantasy General	**—,—**	**69,95**
Fast Attack /dt	**—,—**	**69,95**
FIFA International Soccer `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Formula 1 Grand Prix 2 /dt *	**—,—**	**99,95**
Gabriel Knight 2 /dt	—,—	89,95
Grand Prix Manager /dt	—,—	86,95
Hanse - Die Expedition /dt	39,95	—,—
Hattrick /dt	82,95	79,95
Heroes of Might & Magic /dt	—,—	54,95
Hugo 3 /dt	—,—	72,95
Indy Car Racing 2 /dt	**—,—**	**76,95**
Kingdom o' Magic /dt	**—,—**	**74,95**
MAG!!! /dt	—,—	74,95
Magic Carpet 2 /dt	—,—	79,95
Manic Karts /dt	**—,—**	**32,95**
Master of Orion 2 /dt	—,—	V.mö.
Mechwarrior 2 & Erweiterungs-Set /dt	—,—	82,95
Mechwarrior 2 Erweiterungs-Set /dt	—,—	42,95
Megapak 5 /dt	**—,—**	**84,95**
Monopoly /dt	—,—	59,95
Myst Special Edition /dt	**—,—**	**69,95**
NBA Live `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Need for Speed /dt	**—,—**	**79,95**
NHL Hockey `96 /dt	**—,—**	**79,95**
Panzer General 2 /dt	**—,—**	**69,95**
PGA Tour Golf `96 /dt	—,—	79,95
PGA Tour Golf `96 Course CD /dt	—,—	36,95
Pinball 3D-VCR /dt	—,—	44,95
Pinball Illusions /dt	—,—	57,95
Pole Position /dt	**86,95**	**92,95**
Police Quest Swat /dt	**—,—**	**82,95**
Pro Pinball - The Web /dt	**—,—**	**56,95**
Rayman /dt	—,—	59,95

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

	PC	CD-ROM
Rebel Assault 2 /kompl. dt	**—,—**	**84,95**
Riddle of Master Lu /dt	**—,—**	**76,95**
Shanghai - Große Momente /dt	—,—	82,95
Shannara /dt	—,—	76,95
Silent Hunter /dt	**—,—**	**69,95**
Silent Thunder /dt	**—,—**	**89,95**
Simon the Sorcerer 2 /dt	**—,—**	**69,95**
Space Bucks /dt	—,—	69,95
Star Trek N.G. "A Final Unity" /dt	—,—	74,95
Steel Panthers /dt	**—,—**	**69,95**
Stonekeep /dt	—,—	96,95
Teamchef /dt	**—,—**	**86,95**
Terminator Future Shock /dt	**—,—**	**76,95**
Terra Nova /dt	**—,—**	**76,95**
TFX: EF2000 /dt	**—,—**	**89,95**
The Dig /kompl. dt	**—,—**	**77,95**
This means war /dt	—,—	74,95
TIE Fighter Deluxe /kompl. dt	**—,—**	**77,95**
TIE Fighter /dt	72,95	—,—
Tilt! /dt	—,—	54,95
Top Gun /dt	**—,—**	**79,95**
Transport Tycoon Deluxe /dt	—,—	86,95
U.S. Navy Fighters Gold /dt	—,—	87,95
Warcraft 2 /dt	**—,—**	**79,95**
Warcraft 2 - 111 Zusatz-Level /dt	**—,—**	**19,95**
Warhammer /dt	**—,—**	**69,95**
Werewolf vs Comanche 2.0 /dt	—,—	79,95
Wing Commander 3 /dt	**—,—**	**84,95**
Wing Commander 4 /dt	**—,—**	**99,00**
Worms /dt	**69,95**	**69,95**
Worms - Reinforcements /dt	**—,—**	**35,95**
X Wing Edition /dt	**—,—**	**39,95**
Zork Nemesis	—,—	82,95

Sonder-Angebote

	PC	CD-ROM
7th Guest /dt	—,—	21,95
Amberstar /dt	—,—	19,95
Battle Isle 2 & Scenery CD /dt	—,—	29,95
Betrayal at Krondor /dt	—,—	22,95
Civilization /dt	38,95	37,95
Creature Shock /dt	—,—	21,95
Day of the Tentacle /dt	—,—	32,95
Dune 2 /dt	28,95	29,95
FIFA Soccer '95 /dt	—,—	29,95
Formula 1 Grand Prix /dt	—,—	37,95
Fritz 3 /dt	—,—	39,95
Gabriel Knight 1 /dt	—,—	22,95
Goblins 1+2 /dt	—,—	22,95
Goblins 3 /dt	—,—	22,95
Hollywood Pictures /dt	—,—	29,95
Indiana Jones 4 /dt	—,—	32,95
Indy Car Racing /dt	—,—	21,95
Lands of Lore /dt	—,—	33,95
Little Big Adventure /dt	—,—	29,95
Magic Carpet /dt	—,—	29,95
Master of Magic /dt	38,95	37,95
NHL Hockey '95 /dt	—,—	29,95
Pirates! Gold /dt	38,95	37,95
Police Quest 4 /dt	—,—	22,95
Privateer & Zusatz Disk. /dt	—,—	29,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	38,95	37,95
Rebel Assault /dt	—,—	32,95
Rüsselsheim /dt	—,—	22,95
Sam & Max /dt	—,—	32,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	—,—	26,95
Simon the Sorcerer /dt	—,—	29,95
Strike Commander & Zusätze /dt	—,—	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	—,—	26,95
Syndicate Plus /dt	—,—	29,95
System Shock /dt	—,—	29,95
T.F.X. /dt	—,—	29,95
Theme Park /dt	—,—	29,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	—,—	29,95
Ultima 7 Collection /dt	—,—	29,95
Wing Commander 2 /dt	—,—	29,95
Wing Commander Armada /dt	—,—	29,95
Wizardry 7 /dt	—,—	19,95

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Spiele-Sammlungen:

Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt	*63,-*	*CD*
FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt	*60,-*	*CD*
Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt	*77,-*	*CD*
Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt	*80,-*	*CD*
Der Planer + Mad TV + ran Trainer /dt	*33,-*	*CD*

Die Monats-Hits:

Advanced Tactical Fighters /dt	*79,95*	*CD*
Civilization 2 /dt	*79,95*	*CD*
Command & Conquer /dt	*89,95*	*CD*
Comm. & Conq. Mission CD /dt	*27,95*	*CD*
Cyberia 2 /dt	*76,95*	*CD*
Die Siedler 2 /dt	*69,95*	*CD*
Duke Nukem 3D /dt	*79,95*	*CD*
F1 Manager '96 /dt	*76,95*	*CD*
FIFA Int. Soccer `96 /dt	*79,95*	*CD*
*Formula 1 Grand Prix 2 /dt **	*99,95*	*CD*
Fugger 2 /dt	*79,95*	*CD*
NBA Live `96 /dt	*79,95*	*CD*
Silent Hunter /dt	*69,95*	*CD*
Warcraft 2 /dt	*79,95*	*CD*
Wing Commander 4 /dt	*99,00*	*CD*

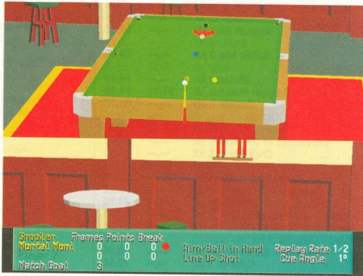
So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,— DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt   Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Billard-Simulation für Fortgeschrittene

VIRTUAL SNOOKER

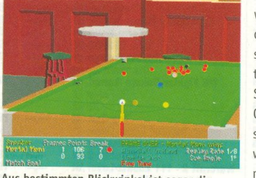


Die Hilfslinien zeigen, wohin die Kugel sich momentan bewegen würden.

Die Vogelperspektive ermöglicht ungeahnte Übersicht. Hier beginnt ein Spiel in der höchsten Auflösung von 1024 mal 748 Pixeln.

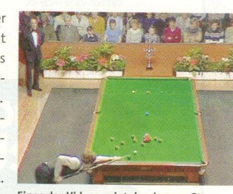
Die Briten und ihre Spiele: »Virtual Snooker« simuliert nicht nur die seltsame Billard-Variante von der Insel; hier können Sie auch die komplexen Regeln des Spiels lernen.

Als Interplay vor einem Jahr »Virtual Pool« veröffentlichte, wußten hierzulande noch die meisten, worum es in diesem Spiel geht. Bei Genreschwester »Virtual Snooker« hingegen dürfte sich die Zahl der Eingeweihten drastisch reduzieren. Was in England als Zeitvertreib recht populär ist, fristet bei uns ein Mauerblümchen-Dasein. Ein wenig zu Unrecht, denn diese Billard-Variante hat sogar am PC einiges zu bieten. Sie können bei Virtual Snooker zwischen neun Computergegnern unterschiedlicher Spielstärke wählen, oder gegen einen menschlichen Billardfan über Netz, Modem oder am selben PC antreten. In hochauflösender 3D-Grafik können Sie Ihr berechnendes Auge in allen möglichen Blickwinkeln über den Tisch schweifen lassen und dabei nach Herzenslust stufenlos hin- und wegzoomen, bis Sie selbst ganz hin und weg sind.



Aus bestimmten Blickwinkel ist sogar die Inneneinrichtung zu sehen. Die erscheint bei VGA-Auflösung allerdings etwas klobig.

Beim Anpeilen der Kugeln über das mausgesteuerte Queue dürfen Sie Ihren Stoß bis ins kleinste Detail dosieren. Vom simplen Mittelstoß bis zum Rückläufer mit Rechtseffet sind dank möglicher Feineinstellungen der Queuespitze und unterschiedlicher Neigungswinkel des Queuefußes alle Stoßvarianten drin. Wie kräftig Sie die Kugel auf den Weg schicken, hängt davon ab, wie schnell Sie mit Ihrer Maus über das Pad rollen. Die Sensitivität ist mehrstufig einstellbar. Was so nicht steuerbar ist, erledigen Sie über Tastaturbefehle. Wenn Sie die Bälle regelkonform in den Taschen versenken, werden Breaks und Punkte automatisch hochgezählt. Bei Fouls hingegen gehen mühsam erspielte Vorteile schnell wieder flöten und der Gegner ist am Zug. Wer Schwierigkeiten beim Abräumen der zweiundzwanzig Kugeln hat, kann diverse Hilfsfunktionen zu Rate ziehen. Dabei darf man sich den voraussichtlichen Kugellauf mit Linien anzeigen lassen oder einen Vorschlag zur weiteren Spieltaktik annehmen. Per Tastendruck können Sie mißglückte Stöße ungeschehen machen, oder nach besonders gelungenen ein Replay einschalten. Diverse Lehrvideos mit Weltmeister Steve Davis zu Themen wie Taktik, Sicherheitsspiel und Grundtechniken sorgen für Feinschliff. Um gespeicherte Spielpositionen zu üben, laden Sie diese im Trainingsmodus, wo Sie sich auch an Trickstöße wagen dürfen. **(ms)**



Eines der Videos zeigt den jungen Steve Davis beim sensationellen 147er Break.

MONIKA STOSCHEK ★★★★

Selbst eingefleischte Eightball-Spieler können sich dieser erfreulichen Billard-Simulation nicht entziehen. Sie ist schnell zugänglich und dennoch mit soviel Liebe ins Detail, zahlreichen Optionen und Hilfen versehen, daß auch Neulinge an Snooker Gefallen finden können. Daß der »äußere Rahmen« von Virtual Pool übernommen wurde, war nicht nur legitim, sondern sogar wünschenswert. Schließlich war da schon viel Bewährtes drin, was zu einer zünftigen Pool-Billard-Partie gehört: freie Neigungswinkel, Zoomstufen, realitätsnahe Queueführung durch geschickte Steuerung. Zudem wurde diesmal das etwas dürftige Booklet durch ein feines deutsches Handbuch ersetzt. Die Snookerkönige Ronnie O'Sullivan und Steve Davis lassen keinerlei Kratzer in ihrer Krone zu und präsentieren ein professionelles Programm. Klar, daß da ein Video nicht fehlt, bei dem das englische Snooker-Idol Steve Davis sein Können vor Publikum unter Beweis stellt. Mit einer einzigen Spielaufnahme räumt er den gesamten Tisch ab und erspielt dabei 147 Punkte, ohne daß sein Gegner überhaupt einmal den Queue in die Hand nehmen kann.

VIRTUAL SNOOKER

Hersteller:	Interplay	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (PC, Modem, Netzwerk)		

Präsentation:	⊕	Spieltiefe:	○	Multiplayer:	○
Ausstattung:	○	Komfort:	⊕	Übersetzung:	⊕

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ HEINRICH: ★★★ HENRIK: ★ JÖRG: ★

MONIKA STOSCHEK: 

215.000 verkaufte Siedler können nicht lügen!

"...dann können sich die Freunde strategiebetonter Wirtschaftssimulation auf ein neues Juwel in diesem Genre freuen."
PC Games 4/96

"Witziger Strategietitel, der wie der Vorgänger das Potential zu großem Volumen hat. Diesen Titel sollen Sie nicht verpassen."
MCV 4/96

"So soll eine Fortsetzung aussehen. Gratulation an Blue Byte die mit den Änderungen wieder die Lust am Siedeln erweckt haben und nicht das Gameplay zum Teufel schicken."

"Die Siedler II soll innerhalb der nächsten Wochen endgültig fertig und eine der aufregendsten deutschen Produktionen dieses Jahres werden."
PC Spiel 4/96



Jetzt erhältlich!

Fußball-Manager für Einsteiger

CLUB & COUNTRY

Golfschläger & Garth Brooks? Eher gezerrte Sehnen und strapazierte Nerven. Fußballmanager-Zögling Nummer vielzuviel mutet Ihnen das (gleichermaßen langweilige) Management von Vereinsteam und Nationalmannschaft zu.

Grafischer Höhepunkt während des Spielablaufs: Standbildchen illustrieren einzelne Szenen. Ansonsten starrt man ernüchtert auf Textinformationen und Ballkontaktbalken.

Die Theorie: Im Jahr eines sportlichen Großereignisses mutieren Fußball-Fans zu willenlosen Konsum-Zombies. Sie schlürfen das Pils der Sponsoren, hüllen ihre Leiber in Trikots ihres Lieblingsteams und tappen zum nächsten Softwareladen, um dort die Regale leerzukaufen. Ein Priester mit Kruzifix und Knoblauchkette mag sich ihnen selbstlos in den Weg stellen: »Haltet ein! Kehrt zurück zu Euren Weibern, nehmet die Arbeit wieder auf«. Die Horden weichen nicht zurück: »Fußball! Wir wollen Fußballspiele!«. Der Geistliche schüttelt den Kopf: »Aber Ihr habt doch schon Teamchefs, Hattricks, Bundesliga Manager und Anstösse! Warum begehrt Ihr noch ein so armseliges Programm wie Club & Country?«.



Im rustikalen Hauptmenü müssen die Icons recht oben mit den Pfeiltasten weitergeschaltet werden.

Das dürfte dann auch die Frage sein, welche die doch nicht gänzlich willenlosen Fußball-Fans zu andächtigem Hinterkopfkratzen bewegt. Hinter dem idyllischen Namen »Club & Country« steckt ein ziemlich gewöhnliches Fußball-Strategiespiel. Einzige Besonderheit: Sie trainieren gleichzeitig ein Vereinsteam (»Club«) und die Nationalmannschaft (»Country«) – quasi Ödnis im Doppelpack. Die Inhalte sind seit Jahrzehnten bekannt: Spähen nach neuen Spielern, Geld in Jugendarbeit stecken, Aufstellung der Mannschaft ändern, Anheuern von Hilfskräften, Stadionausbau... Originalität ist Club & Country ebenso fremd wie eine professionelle Aufmachung. Der mies lesbare Zeichensatz zaubert ein seliges Lächeln aufs Anlitz jedes Fielmann-Filialleiters, die Übersetzung ist schludrig.

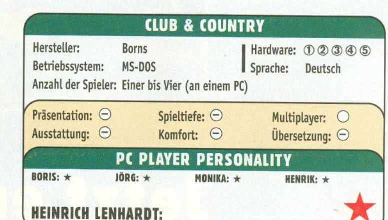
Zwar wurden Team- und Spielernamen germanisiert, aber den Regeln merkt man die britischen Wurzeln des Programms an: Seltsam, in der Bundesliga kicken auf einmal 22 Teams um die Meisterschaft.

Sie beginnen Ihre Laufbahn bescheiden in der Oberliga und der DFB denkt vorerst nicht im Traum daran, Ihnen die Nationalmannschaft anzuvertrauen. Also erst mal Siege feiern und aufsteigen, bis man sich für höhere Weihen empfiehlt. Gelb-rot sollte es hingegen für solche Design-Geniestreiche wie »Spielstand speichern geht nur in Verbindung mit Ausstieg auf die DOS-Ebene« geben. **(hl)**

HEINRICH LENHARDT ★

Der positive Aspekt: Endlich mal wieder ein PC-Spiel, das selbst auf einem 386er mit vier MByte RAM tadellos läuft. Der negative Aspekt: alles andere. Geschenkt würde man es nehmen, aber wer gibt schon gerne Geld für so eine graue Maus aus – auch wenn sie nur rund 50 Mark kostet?

Gegen die Zweitklassigkeit von Club & Country wirkt selbst der fünf Jahre alte »Bundesliga Manager Professional« wie eine Offenbarung. Der unbeholfene Neuling erntet mit Knuffelgrafik auf »Mein erstes Basic-Programm«-Niveau nicht mal Mitleid. Zu trist sind Aufmachung und Bedienung, zu einfallslos die spielerischen Inhalte. Nur wer in seinem Leben noch nie ein Fußball-Strategiespiel gesehen hat, wird sich von dem oberflächlichen Positionsgeschiebe beeindrucken lassen. Investieren Sie Ihr gutes Geld lieber in eine anständige Tribünenkarte.



CLUB & COUNTRY

Hersteller:	Borns	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (an einem PC)		

Präsentation:	⊖	Spieltiefe:	⊖	Multiplayer:	○
Ausstattung:	⊖	Komfort:	⊖	Übersetzung:	⊖

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ HENRIK: ★

HEINRICH LENHARDT: ★

Spiele-Test



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Boris Schneider (bs); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Henrik Fisch (hf),
Monika Stoschek (ms), Nico Ernst (nie)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376
und Jens Klüver, Tel. (089) 9 91 15-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruber Straße 46c, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich



Der Zeitraum zwischen der Veröffentlichung eines Spieles bis zur seinem Erscheinen in einer Compilation wird immer kürzer. Von den hier vorgestellten Titeln ist keiner älter als ein Jahr.

Das Megapak 5

Nomen est Omen: In der Compilation »Megapak 5« befinden sich zehn CD-ROMs mit ebenso vielen Spielen. Von der Prügelei über Flugsimulationen bis zur Fantasy-Strategie ist für so ziemlich jeden Geschmack etwas dabei.

Das bekannteste Spiel dürfte »Flight Unlimited« sein, das hier nur in einer abgespeckten Spezialversion beiliegt. Bei der Kunstflugsimulation von Looking Glass dürfen Sie über eine fotorealistisch anmutende Landschaft schweben. Es steht ein Flugzeugtyp und ein Fluggelände zur Verfügung (Originalversion: vier Flugzeuge, drei Gebiete). Um sich mit Steuerung und Fluggerät vertraut zu machen, können Sie üben, ehe Sie sich als echter Kunstflieger versuchen. Die unter Zeitdruck zu bewältigenden Manöver steigen in ihrer Schwierigkeit langsam an. Sie haben mit Seitenwinden und thermischen Aufwinden zu kämpfen, wobei Windstärke und Sichtqualität einstellbar sind. Die Videofunktion ermöglicht eine Analyse Ihres fliegerischen (Un-)Vermögens. Gesteuert wird entweder über Tastatur (was recht schwierig ist) oder per Joystick. Sowohl Thrustmaster FCS als auch der Flightstick Pro werden unterstützt.

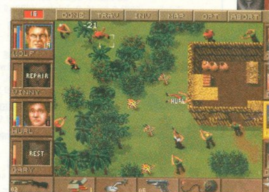
Viel hektischer geht es bei »Terminal Velocity« von 3D Realms/Apogee zu. In diesem Ballerspiel fliegen Sie joystickgesteuert durch 3D-Landschaften, beharken sich mit Panzern und Raumgleitern und zerstören mit Ihren diversen Waffensystemen obendrein natürlich noch feindliche Einrichtungen. Am Levelausgang warten zudem fette Endgegner. Megapak 5 enthält die Vollversion mit allen Levels. Der Leckerbissen für Strategen ist »Jagged Alliance« von Sir-Tech. Hierbei gilt es, eine Insel aus den Klauen eines diabolischen Wissenschaftlers zurück zu erobern. Ihr Einsatztrupp besteht aus bis zu acht Söldnern, die Sie aus einem Kontingent von 60 Leuten aussuchen. Das nötige Geld für Sold und Ausrüstung verdient die von Ihnen zu schützende Bevölkerung durch Anzapfen von seltenen Bäumen. Arbeitskräfte und Kämpfer werden auf einer Übersichtskarte der Insel eingesetzt. Während man seine Soldaten durch feindfreie Sektoren in Echtzeit umherbewegt, wird bei Kämpfen auf rundenweises Ziehen (per Bewegungspunkte) umgeschaltet. Der besondere Reiz von Jagged Alliance sind die zahlreichen Waffen, Sprengstoffe und sonstigen Gegenstände, die oft miteinander kombiniert werden können.

Etwas älter, aber immer noch gut, ist »Warlords 2 Deluxe« von SSG. Enthalten sind Warlords 2, ein Szenarioeditor sowie insgesamt 60 Missionen. Es geht jeweils darum, durch Einnahme von Städten Stück für Stück ein Imperium zu erobern. Wie üblich, darf man in den Ortschaften verschiedene Kampfeinheiten produzieren, außerdem gibt es Helden, die man auf sogenannte Quests schicken kann.

Von SSI stammt das Einfach-Rollenspiel »Entomorph«. In diesem



Mit der vierstrahligen Waffe lassen sich die Gegner bei Terminal Velocity gut bekämpfen.



Bei Jagged Alliance sind die Söldner für ein Strategie/Action-Spiel im Einsatz.



In dieser Spezialversion von Flight Unlimited steht nur die Decathlon für Ausflüge zur Verfügung.

Spiele-Test

OF FAME

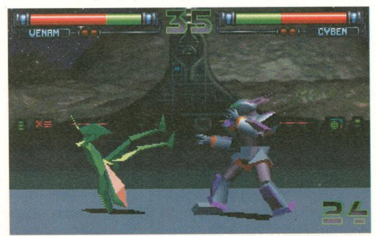
Windows-Programm bewegen Sie den Helden Squire durch eine isometrisch dargestellte Welt namens Aden. Dort kommt er einer Verschwörung auf die Schliche, welche die Verwandlung der Einwohner in riesige Käfer zum Ziel hat. Das Spiel läuft samt Kämpfen in Echtzeit ab und ist komplett mausgesteuert. Im Laufe des Spiels verwandelt sich der Protagonist in mehreren Stufen selbst zum Käfer, was mit besseren Kampffähigkeiten einhergeht.



Die Insekten im Rollenspiel Entomorph sind überdimensional groß.

Diejenigen unter Ihnen, die auf wenig Schnickschnack mit viel Prügelei stehen, sollten sich auf Argonauts »FX Fighter« stürzen. Dort dürfen Sie animierte Polygon-Kämpfer in den Ring schicken, die sich vor den Spielhallenvorbildern nicht zu verstecken brauchen. Jeder der acht Kombattanten hat etwa 40 verschiedene Kampftechniken auf Lager, die Sie via Gamepad, Joystick oder Tastatur auslösen. Für die Kämpfe allein, zu zweit oder im Turnier zu viert stehen acht Schwierigkeitsgrade zur Auswahl.

»Primal Rage« gehört in das selbe Genre und bietet als Götter verehrte Dinosaurier, die eine neue Hackordnung ausprügeln. Die Arten zu kämpfen beschränken sich nicht nur auf bloßes Zuhauen sondern bieten auch ungewöhnliche Attacken, wie beispielsweise das Spucken. Um die Gegner möglichst plastisch wirken zu lassen, wurden Knetfiguren geformt und ihre Bewegungen digitalisiert. Im Zweiermodus dürfen bis zu vier Saurier im Team ran. Ist ein Kämpfer ausgestorben, steigt der nächste mit



FX-Fighter verblüfft durch wechselnde Kameraperspektiven.



Bei Primal Rage tobt der Kampf der Dinosaurier.

frischer Kraft gegen denselben Gegner in den Ring, bis eine Seite keinen Dino mehr übrig hat. 16 Schwierigkeitsgrade garantieren auch Anfängern frustfreies Spiel. Geruhsamer geht es da in Mindscapes »Pool Champion« zu. Hier können Sie sich in den Pool-Varianten 8-, 9-, 10- und 15-Ball versuchen. Das Spiel läuft unter Windows und hat einen Wettkampfmodus, in dem Sie sich bis zum großen Wettbewerb in Las Vegas durchzielen können. Nur ganz hartgesottene Flottenkapitäne bevorzugen »Great Naval Battles 4«, ein langweiliges Strategiespiel, das selbst Jörg Langer niemals freiwillig spielen würde. Zum Abschluß darf die obligatorische Flipper-Simulation nicht fehlen. Dem Megapak 5 ist »Pinball Fantasies Deluxe« beigelegt. Acht verschiedene Tische laden zur scrollenden Punktejagd ein, an der sich bis zu acht Spieler beteiligen dürfen. Einstellbare Neigungswinkel zur Geschwindigkeitsregulierung und Multiballspiel gehören zur Ausstattung dieses Spiels. **(ms)**

MEGAPAK 5

▶ **Hersteller:**	Mega Media Corporation
▶ **Hardware:**	❶②③④⑤
▶ **Sprache:**	Englisch
▶ **Getestet in:**	
Entomorph	1/96
Flight Unlimited	6/95
FX-Fighter	8/95
Great Naval Battles	5/95
Jagged Alliance	6/95
Pinball Fantasies Deluxe	5/95
Pool Champion	3/96
Primal Rage	11/95
Terminal Velocity	7/95
Warlords 2	1/96

MONIKA STOSCHEK ★★★★

Bei dieser Compilation macht die Mischung den Reiz aus. Hier wurden überwiegend passable Vertreter verschiedenster Genres bunt, aber geschickt, zusammengewürfelt. Einsteiger freuen sich, weil man für wenig Geld einen kompletten Streifzug durch fast alle Spielearten erhält. Fortgeschrittene können die Sammlung auf einen Schlag um einige verpaßte Spiele aufstocken. Bei umgerechnet 10 Mark pro Spiel ist selbst ein Great Naval Battles noch erträglich, wobei ein nicht ganz so staubtrockenes Strategiespiel natürlich mehr Spaß gemacht hätte.

Der Coolere Commander

Wer das DOS-Programm »Norton-Commander« kennt, wird auch sofort mit dem »DOS Control Center« klarkommen. Dieses Dateiverwaltungsprogramm mit Klasse bleibt auch in der jüngsten Version preiswerte Shareware.

Windows-Hasser kommen voll auf ihre Kosten: Das »DOS Control Center« ist ein Dateiverwaltungs-Programm für MS-DOS. Das Programm erleichtert Ihnen alle Dateiarbeiten mit Mausklick und Tastendruck. Kommandos wie DIR, DEL, MKDIR und CD haben ausgedient.

In zwei Fenstern zeigt DCC die Inhalte von Verzeichnissen an. Die dargestellten Dateien und Unter-Directorys können Sie in das jeweils andere Fenster kopieren und verschieben oder auch löschen. DCC bearbeitet dabei auf Wunsch auch alle Unterverzeichnisse, mitsamt allen darin enthaltenen Dateien und weiteren Directories. Mittels eines Null-Modems oder einem speziellen Parallel-Kabel für den Drucker-Port tauscht DCC die Daten sogar zwischen zwei Computern aus.

Langwierige Tipparbeiten fallen mit dem Programm nur noch in Ausnahmefällen an. Per Tastendruck oder Mausklick startet DCC ausführbare Dateien und verbleibt mit lediglich neun KByte im Hintergrund. Wenn Sie das gestartete Programm beenden, kommt DCC wieder zum Vorschein.

Die Inhalte der Fenster kann die Software nach dem Dateinamen, der Erweiterung (.txt, .exe), dem Datum und der Zeit sortieren. Außerdem filtert es auf Wunsch die Dateien und zeigt nur bestimmte Erweiterungen an, um Ordnung zu schaffen. Abhängig von den »Datei-Attributen« färbt DCC den Namen ein. Dadurch werden versteckte oder System-Dateien deutlich sichtbar; unwichtige Dateien treten mit schwachen Farben in den Hintergrund.

Text- und Binär-Dateien kann das Programm mit Hilfe eines eingebauten Editors anzeigen und verändern. Der Editor arbeitet auch im sogenannten Hex-Modus, bei dem die einzelnen Bytes als zweistellige Buchstaben/Ziffern-Kombination erscheinen. Diesen Modus benötigen Sie, wenn Sie diverse Spielstand-Schummeleien aus unserem Tips-Teil nachvollziehen wollen. Mittels eines eingebauten Zusatzprogramms zeigt DCC sogar Bilder - ein Klick auf .GIF, .JPG, .PCX und fünfzig andere, exotische Formate genügt.

Wenn Sie Ihre Dateien mit Packern wie ZIP oder ARJ komprimieren, um Platz auf der Festplatte zu sparen, wird DCC schnell zum unerläßlichen Werkzeug: Der Dateimanager stellt die Inhalte von gepackten Dateien in den am häufigsten vorkommenden Formaten dar (ARJ, LZH, PAK, ZIP). Außerdem zeigt es auch die Dateien selbst an, ohne daß Sie diese vorher »auspacken« müßten. Archiv-Dateien werden wie ein Directory behandelt, so daß Sie einfach in ein ZIP hinein oder wieder aus ihm heraus kopieren; DCC setzt diesen Wunsch in die recht kryptischen DOS-Parameter von PKZIP und anderen Packer um.

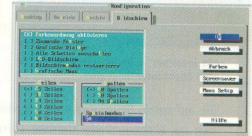
AUF DER CD-ROM

... der aktuellen PC Player plus finden Sie im Verzeichnis M\PROGRAMM\DCC41PCP die spezielle PC-Player-Shareware-Edition von DCC 4.1.

DCC 4.1

► **Hersteller:**	**E-Merge / Daniel Pantke**
► **Betriebssystem:**	**MS-DOS**
► **Hardware:**	**①②③④⑤**
► **Sprache:**	**Deutsch**

DCC 4.1 ist ein universelles Dateibearbeitungs-Programm. Kopieren, Verschieben, Löschen und Packen von Dateien ist damit kein Problem.



Mit Hilfe von Menüs können Sie in DCC so gut wie alles konfigurieren. Außerdem lassen sich mit eigenen Menüs andere Programme steuern.

Weiterhin unterstützt DCC die bekanntesten Viren-Scanner (McAfee, F-Prot). Das Installations-Programm kopiert die Shareware-Version des Thunderbyte »Turbo-Anti-Virus« gleich mit dazu. Dieses Menü von DCC können Sie übrigens Ihren Bedürfnissen anpassen. So kann das Programm nicht nur einen Viren-Scanner starten, sondern jede beliebige andere Software oder Spiel. Darüber hinaus können Sie mit DCC eigene Dialog-Fenster gestalten, die Eingabefelder, »OK«- und »Abbrechen«-Tasten und Erklärungstexten enthalten. Wie Sie das erledigen, erklärt der Autor recht anschaulich in einer mitgelieferten, über 200 KByte großen Anleitungsdatei. Zusätzlich hilft Ihnen DCC in fast allen Situationen nach Druck auf die Taste »F1« weiter.

In Kurzaufzählung weitere Vorteile des Programms: Unter Windows 95 werden lange Dateinamen dargestellt, auf Wunsch wird die Gesamtbytegröße von Verzeichnissen berechnet, Disketten können in einem Durchgang kopiert werden.

DCC kostet in der Vollversion 49 Mark. Wir konnten aber den Vertrieb »E-Merge« in Münster zu einem Schnäppchen überreden: Dort gibt es den DCC in einer speziellen PC-Player-Edition für 39 Mark. In dieser Fassung wurden die Bildschirmschoner gegen einen speziellen PC-Player-Schoner ersetzt. Beachten Sie das Registrier-Formular in der DCC-Version auf unserer CD-ROM. (hf)

18, ♠ 20, ♦ NUR ♠ NICHT ♦ PASSEN

Skat ist das Kartenspiel der Deutschen. Wer gerade keine Mitspieler findet, der kann es ja mal mit »Skat 2095« vom norddeutschen CreaTeam gegen zwei starke PC-Gegner versuchen.

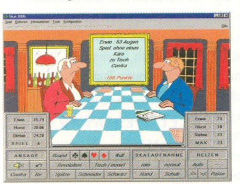


Mit den Uli-Stein-Mäusen geht das Spiel humorvoll los...

Skat, beliebtes deutsches Kartenspiel mit 32 Karten zwischen drei Spielern. So steht es im Lexikon. Schon die Urversion »Skat 2000« von Uwe Berents und Kay Elbert machte das Skatspiel zum Solitaire. Der PC bietet sich auch zusammen mit der neuen Version »Skat 2095« als starker Partner für einsame Stunden an, wenn die Finger jucken, aber leider kein Skat-Besessener in der Nähe ist. Als digitale Gegner stehen zwei Männer und eine Frau bereit, unter denen man zwei für jede neue Runde auswählt. Gespielt wird wahlweise mit deutschem oder französischem Blatt. Skat 2095, entwickelt vom schleswig-holsteinischen CreaTeam, ist eine sehr exakt am Skatspiel angelehnte Umsetzung des Kartenspiels auf den PC und wird auch offiziell auch vom Deutschen Skatverband empfohlen.

Gute Karten, schlechte Karten: Die beiden Skatbrüder gucken noch recht zuversichtlich.

Die eigenen Karten werden im unteren Bereich des »virtuellen Tisches« eingeblendet, das Programm sortiert alle Trumpfkarten automatisch um. Nach dem Reizen beginnt das Spiel, durch Doppelklicken oder Ziehen der gewünschten Karte spielt man aus. Die komplette Bedienung ist sehr einfach und intuitiv zu erlernen. Nur beim Weiterschieben der Karten in einer Ramschrunde ist anfangs störend, daß man auf das Symbol für »Ansage« klicken muß. Die Bedienung des Programms erfolgt wahlweise mit der Maus oder komplett Tastaturgesteuert – hilfreich für Notebook-Besitzer unterwegs. Skat 2095 läuft unter DOS und Windows 3.x & 95, allerdings laut Hersteller »nicht unter OS/2 unter Windows«.



Zwei Herren im Wechselbad der Gefühle: Rechts scheint man recht glücklich zu sein.

Die Grafik (maximal 800 x 600 Bildpunkte, 256 Farben) stammt von Comic-Zeichner Uli Stein und ist in seinem typischen Stil sehr humorvoll gehalten. Wer genau hinsieht, erkennt in den Gesichtern der Kontrahenten sogar ein leichtes Lächeln nach einem Sieg oder eine finstere Miene nach einem bitteren Spielverlust. Die Autoren bezeichnen dies als Animation – das haben wir aber schon aufregender gesehen.

Der Sound dagegen ist sehr aufwendig gestaltet, man hat dafür drei Stimmen (darunter eine weibliche) gesampelt. Je 150 typische Formulierungen für jede einzelne Stimme sind gespeichert, so das berühmte »18?«, das an schlechten Abenden vielgeäußerte »Passe« oder dessen Variation »Dein Spiel«. Wer sich die Mühe machen will, kann entsprechende Samples mit den Stimmen von Skatbrüdern und -schwestern digitalisieren und statt der Standardsprecher ins Skatprogramm einbinden.

Vorbildlich sind die Möglichkeiten, mit denen Sie die verschiedenen Spielparameter einstellen. Mit Hand und Spitze? Grand zählt 20? Bock- und folgende Ramschrunde gibt es nach Contra und 60:60 Punkten? Jeder kann das Spiel so einstellen, daß es die von Region zu Region unterschiedlichen Sonderregeln beherrscht. Und wer sich an die Vorgaben des Deutschen Skatverbands halten will, findet unter dem Hilfsmenü das komplette aktuelle Regelwerk.

Für Anfänger steht ein Crash-Kurs bereit, zusätzlich kann während des Spiels eine Übersicht über aktuellen Punktestand sowie bereits gespielte Trümpfe eingeblendet werden. Der Preis von 129 Mark plus Versandkosten ist allerdings relativ hoch. Wer sich deshalb vorab von der Qualität des Programms Skat 2095 überzeugen will, sollte sich die Demo-Version ansehen. Diese finden Sie beispielsweise auf dem CD-ROM der PC-Player 4/96. (su)

SKAT 2095 MIT ULI STEIN

▶ **Hersteller:**	CreaTeam Software
▶ **Betriebssystem:**	MS-DOS Windows 3.x & 95
▶ **Hardware:**	① ② ③ ④ ⑤
▶ **Sprache:**	Deutsch

SUSAN SABLOWSKI ★★★★

Der Nachfolger des 1993 veröffentlichten »Skat 2010« ist rundum gelungen. Es bleibt die derzeit einzige ernsthafte Alternative zum Spiel mit zwei anderen Karten-Fans. Die gesampelten Stimmen schaffen ein wenig Atmosphäre, die Grafik ist ansprechend und die Regelvarianten, nach denen man spielen kann, lassen keine Wünsche offen. Die Spielstärke der Computergegner ist ordentlich, beim Ramsch muß man schon sehr gute Karten und eine ordentliche Verteilung haben, um als Sieger ins Ziel zu kommen. Wie beim Computerschach läßt man sich zudem leicht von der Geschwindigkeit der Gegner verleiten und macht dumme Fehler - die dann gnadenlos bestraft werden.

Wer allerdings die heftigen Diskussionen nach einem knapp vergeigten Spiel kennt, die Bluffs und Feinheiten der Skat-Psychologie, der wird dies alles beim Spiel gegen den PC vermissen. Skat 2095 ist deshalb kein Ersatz für einen gepflegten Skat-Abend, kann aber als Lückenbüßer bei fehlender Gelegenheit überzeugen. Wer häufiger gegen Profis spielt und zu Hause im stillen Kämmerlein üben will, kann das mit diesem Programm sehr gut tun.

Bizarre Anwendungen

BROTLOSE KUNST

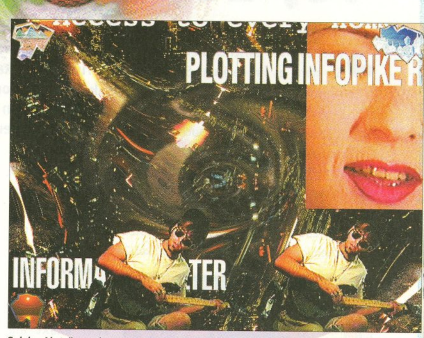
Wenn im Cyberspace der »AetherRave« tobt und ein »Blick in die Zukunft der Unterhaltung« angedroht wird, ist der digitale Dünnpfiff nicht fern.

Interaktive, digitale Videostory mit unzähligen Variationsmöglichkeiten – erste Schweißausbrüche, Alarmstufe gelb. »Spacige Musik, abgefahrene Grafiken und Animationen« – die Evakuierung des Computerraums wird angeordnet, Multimedia-Rotalarm ausgelöst.

Wenn entfesselte Möchtegern-Künstler Software ohne Sinn, Zweck und Unterhaltungswert anrühren, muß der Marketing-Texter retten, was zu retten ist. Mal abgesehen davon, daß »spacig« irgendwie unangenehme Erinnerungen an alte »X-Base«-Tage weckt: Was wollen die mir hier verkaufen? Einen Longdrink? Eine Zigarettenmarke? Eine Designerjeans?

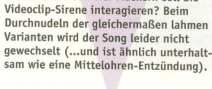
Statusquatsch, den man eigentlich nicht braucht, ist keine neue Erfindung. »Meet Mediaband« geht einen Schritt weiter und steuert das virtuelle Vakuum an. Daß die Macintosh-Vorlage dieses Programms auf irgendwelchen Multimedia-Messen Preise gewonnen hat, sollte eher als Warnung verstanden werden. Erste Bestätigung durch Observierung des CD-Inlays: Weiße Schrift auf bunten Bildern mit roten und schwarzen Farbquerschlägern erinnern an die Jungsteinzeit des Computerspielemagazin-Layouts, skurril, aber kaum lesbar.

Wer zum Teufel ist eigentlich diese Mediaband? Schnell mit der CD-Hülle unter eine 200-Watt-Glühbirne gerückt, um die dunkelrot auf schwarz gedruckte Schrift zu entziffern: »Die Mediaband ist eine Musikgruppe auf multimedialer Präsentationsebene, die seit 1992 interaktive Musikvideos auf allen herkömmlichen Medien produziert«. Hä? Aber gewöhnen Sie sich lieber an solche aufgequollenen Labersätze mit beschränkter Aussagekraft, denn hier wird ständig von Absonderlichkeiten gefaselt wie dem »AetherRave«, der »Kombination aus Cyberspace und Partyhöhle«.

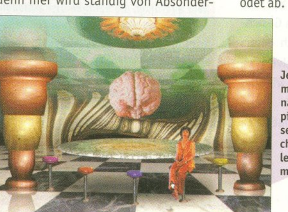


Solche Alpträume hat man entweder nach dem spätabendlichen Genuß einer großen Peperoni-Pizza oder beim Menüpunkt »House Jam«: wirre Bilder, wirre Rhythmen – was soll das?

Soviel rhetorischer Aufwand für ein dermaßen müdes Progrämmchen ist bemerkenswert. In den einzelnen Stationen der CD-ROM, auf die man dank ultra-konfuser Benutzerführung eher zufällig stößt, passiert nicht viel. In einem Musikvideo, das selbst VIVA nicht mal im Nachtprogramm ausstrahlen würde, ändern Sie durch das Anklicken von zwei Icons die Handlung an bestimmten Stellen. Das wird an Spannung nur noch vom »House Jam« unterboten, wo der Rhythmen-Rundumschlag von wirren Bildcollagen begleitet wird. Dann lauscht man im digitalen Kinderzimmer dem nervenzerrenden Gebrabbel einiger Dreikäsehochs, landet im T-Shirt-Angebot des Merchandising-Shops und entkommt dem Alptraum nur durch fluchtartige Anwendung von »ALT F4«. Wer über das Stadium hinaus ist, bei dem er für jeden Mausklick ohne Zeigefingerfraktur tosenden Beifall erwartet, wendet sich angeödet ab. (hl)



Mit welchem von vier Mackern soll die Videoclip-Sirene interagieren? Beim Durchnudeln der gleichermaßen lahmen Varianten wird der Song leider nicht gewechselt (...und ist ähnlich unterhaltsam wie eine Mittelohren-Entzündung).



Jetzt muß man nicht mehr mühsam in die nächste Szene-Kneipe pilgern, um sich geistlose Konversationsversuche anzutun: am virtuellen Tresen wirre Statements auflesen.

MEET MEDIABAND

HERSTELLER:
Canter Technology/Sunflowers

PREIS:
ca. 50 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
486er, Windows, Super VGA (640x480), 8 MByte RAM (16 MByte dringend empfohlen).

PRAKTISCHER NUTZEN:
Sie können die CD ja noch als Bierdeckel verwenden.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Wer den Augenschaden riskiert und sich durch die Booklet-Phrasen liest, findet Stoff zum Dauergrinsen.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Vertrauensverlust in die Daseinsberechtigung von Computern im allgemeinen.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Sucht Euch einen anständigen Job, Jungs!



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

ALADDIN (DISNEY) DT.ANL. 59,90
BETRAYAL AT KRONDOR KOMPL. DEUTSCH 19,90
BUNDESLIGA MANAG. HATTRICK SUPPORTER K.D. 9,90
CRYSTAL CALIBURN (FLIPPER) DT. ANL. 9,90
DELTA –V– 3,5" 15,90
DER TRAINER KOMPL. DT. 9,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5" 49,90
FUSSBALL TOTAL KOMPL. DT. 9,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT. 9,90
HUGO DT.ANL. 3,5" 59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT. 19,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT. 59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT. 39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT. 39,90
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH 49,90
REUNION KOMPL. DT. 9,90
SHANGHAI 2 DT. ANL. 15,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5" 15,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5" 39,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5" 29,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE 39,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT. 69,90
11TH HOUR KOMPL. DT. 89,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL. 19,90
ABUSE KOMPL. DT. 65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE 39,90
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA – 14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT. 39,90
AFTER LIVE – LUCAS ARTS – ENGL. VERS. * 69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN) * 85,90
AIR HAVOC CONTROLLER 29,90
AIR POWER 29,90
ALBION incl. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT. 65,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT. 29,90
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS – 29,90
ALIEN ODYSEE DT. ANLEITUNG 24,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1–3 KOMPL. DT. 69,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH 79,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT. 75,90
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT. 79,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH 39,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D. 19,90
ARDENNEN – DIE GROSSE SCHLACHT – KPL. DT. 79,90
ARMORED FIST KOMPL. DT. 35,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH 54,90
ASSAULT RIGS DT. HANDB. 69,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT. 69,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL III 59,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH * 69,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION 29,90
AWARD WINNERS PLATINUM COLLECTION 29,90
BAD MOJO * 79,90
BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5.1 DT. ANL. 79,90
BAPHOMENTS FLUCH KOMPL. DT. * 79,90
BARYON DT. ANLEITUNG 59,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG 79,90
BATTLECHESS COLLECTION DT. ANL. 19,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH * 69,90
BATTLEISLE 2 inkl. SCEBNRY ERBE TITAN K.D. 29,90
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D. 79,90
BATTLEBEAST (WIN 95) KOMPL. DEUTSCH 24,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE) 69,90
BATTLES IN TIME (QQP) 69,90
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT. ANL. 65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT. 79,90
BIING! KOMPL.DT. 59,90
BIOFORGE KOMPL. DT. 39,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL. 29,90
BLEIFUSS KOMPL. DT. 49,90
BLOWN AWAY 79,90
B O L O KOMPL. DT. 49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT. 69,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT. 59,90
BUNDESLIGA MANAGER I KOMPL. DEUTSCH 14,95
BURN CYCLE KOMPL. DEUTSCH 19,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT. 49,90
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG 24,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG 39,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH 85,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE 35,90
CARRIERS AT WAR COMPLETE (SSG) 85,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 29,90
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT. * 69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO 29,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 incl. Lösungsheft KOMPL. DT. 59,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT. * 79,90
CHRONOMASTER DT. ANL. 75,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION 69,90
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH 89,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE- 69,90
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT. 99,90
CLINGON (CIC) ENGL. VERSION 69,90
COLONY WARS 2492 KOMPL. DT. 79,90
COMBAT CLASSICS 3: inkl. GUNSHIP 2000 / HISTORY LINE & CAMPAIGN 29,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT. 39,90
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE 39,90
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH 89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS 29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS 29,90
COMMAND & CONQUER SVGA/WIN 95 KOMPL. DT. 89,90
CONGO: DESCENT INTO ZINJ * 89,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT. 79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT. 79,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG 24,90
CRUSADER – NO REMORSE – KOMPL. DT. 85,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH 75,90
CYBERMAGE-DARKLIGHT AWAKENING- KOMPL. DT. 89,90
CYBERSPEED DT. ANL. 39,90
CYBERSTORM * 79,90
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG 49,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT. 29,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH * 89,90
DAS AMT KOMPL. DT. 45,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT. 39,90
DAWN PATROL 29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT. 35,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG * 79,90
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG * 69,90
DEEP SPACE NINE DT. ANLEITUNG 79,90
DEFCON V 59,90
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT. 19,90
DER REEDER KOMPL.DT. 45,90
DESCENT DT. ANL. 29,90
DESCENT – LEVELS OF THE WORLD – 29,90
DESCENT 2 DT. ANL. 89,90
DESCENT 2 MISSION BUILDER DT. ANL. * 39,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE 24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL. 85,90
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH 79,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE INKL. GAMEPAD 24,90
DISCWORLD DT. ANL. 39,90
DRUIDENZIRKEL incl. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT. 69,90

CD-ROM-GAMES

DREAMWEB 29,90
DUKE NUKEM 3D (SHARWARE) 14,95
DUKE NUKEM 3D (VOLLVERSION!) 75,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT. 29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT * 85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL.DT. 49,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANLEITUNG 29,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT. * 69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION- WIN 95 K. D. 59,90
EARTH SIEGE 2 * 79,90
ECCO THE DOLPHIN KOMPL. DT. 59,90
ELECTRONIC ARTS 10 PACK COLLECTION 49,90
ENTOMORPH – THE PLAGUE– 49,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE 29,90
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG 29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000) 75,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB. 19,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH 24,90
FALCON 3.0 DT. ANL. 19,90
FANTASY GENERAL – SSI – 65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT. 69,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 19,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT. 85,90
FIFA INT. SOCCER CLASSICS DT. ANLEITUNG 29,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT. 39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT. 54,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH 109,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY EUROPE 1 (BAO) 59,90
FLUGS. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK 69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG 19,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT. 99,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD 279,90
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – DA/WIN95 59,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL. 19,90
FRITZ 4 (WIN) – CHESSBASE – K.D. 129,90
FRONT LINES DT. HANDBUCH 19,90
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON 79,90
F X FIGHTER 29,90
GABRIEL KNIGHT 29,90
GABRIEL KNIGHT 2 –BEAST WITHIN– & MAUSMATTE 39,90
GABRIEL KNIGHT 2 KOMPL. DT. 85,90
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2- FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS 29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D. 29,90
GOBLINS 3 29,90
GONE FISHIN 39,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT. 89,90
HARDBALL 4 39,90
HARDBALL 5 79,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION 89,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT. 79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH 79,90
HEXEN DT. ANL. 49,90
HI-OCTANE KOMPL. DEUTSCH 29,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL. DEUTSCH 29,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT. 29,90
HOT NEWS 2 7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT. 79,90
INCA COLLECTION KOMPL. DEUTSCH 65,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS- 29,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS) 24,90
INDY CAR RACING II 59,90
INFERNO 19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. * 79,90
INTO THE VOID ENGL./UPDATE FÄHIG * 69,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT. 39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. * 89,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG 69,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO 24,90
JURASSIC PARK 24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT. 65,90
KINGDOM O MAGIC KOMPL. DT. 75,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-5 45,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT. 34,90
KLICK N PLAY GAME PACK 9,95
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT. 29,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 35,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE – 39,90
KYRANDIA 3 –MALCOMS REVENGE– KOMPL. DT. 24,90
KYRANDIA TRILOGY I, II, III. ENGL. VERSION 49,90
LANDS OF LORE DT. ANL. 34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH * 89,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL. 39,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT. 39,90
LEMMINGS 1 & 2 DT. ANL. 29,90
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL. 39,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD 49,90
LINKS COLLECTION incl. LINKS GOLF, BAYHILL, FIRESTONE, PINEHURST & BOUNTIFULL 29,90
LINKS PELIKAN HILL SCENERY 49,90
LITIL DIVIL 19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT. 29,90
LODERUNNER -NETWORK- KOMPL. DEUTSCH 79,90
LOLLYPOP KOMPL. DT. 19,90
LOST EDEN KOMPL. DT. 79,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA) 29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT. 29,90
LUCAS ARTS ARCHIVE : INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE 69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II 79,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT. 69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT. 39,90
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH * 85,90
M.A.G.! KOMPL. DT. 79,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH 49,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT. 39,90
MANIAC KARTS DT. ANLEITUNG 39,90
MASTER OF ORION & U.F.O. ENEMY UNKNOWN 29,90
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN/ AL QADIM / -RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2 79,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT. 29,90
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT. 44,90
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT. 85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL. 79,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB. 79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT. 59,90
MICROCOSM 19,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG 49,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 3–5. 35,90
MISSION CRITICAL DT. ANL. 29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT. 39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT. 79,90
MYST inkl. STRATEGIEHANDBUCH KOMPL. DT. 59,90
NASCAR RACING 29,90
NASCAR TRACK PACK 39,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG 75,90
NBA LIVE 96 DT. ANL. 85,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH 99,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB. 99,90
NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG 29,90
NIGEL MANSEL RACING DT. ANL. 12,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT. 39,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT. 75,90

CD-ROM-GAMES

NORTH & SOUTH 19,90
OFFENSIVE KOMPL. DEUTSCH * 79,90
OLDTIMER INCL. MAUSMATTE KOMPL.DT. 24,90
ORIONBURGER * 69,90
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG 49,90
PC GAMES CHEAT 29,90
PERFECT GENERAL II 39,90
PERFECT GENERAL II MAP EDITOR & SCENARIO 49,90
PERFECT PINBALL DT. ANL. 24,90
PGA EUROPEAN TOUR DT. ANL. 85,90
PGA 486 CLASSICS DT. ANLEITUNG 29,90
PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH 85,90
PINBALL 3 D VCR (21st. CENTURY) DT. ANL. 59,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT 49,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL. 65,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT. 79,90
PIRATES GOLD! DT. ANLEITUNG 29,90
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT. 79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH * 85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT. 89,90
POLICE QUEST COLLECTION 79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL. 79,90
POOL CHAMPION 69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL. 29,90
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT. 19,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG 29,90
PRISONER OF ICE K.DT. INCL. LÖSUNGSBUCH 34,90
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG 29,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL. 69,90
PROTOTYPE KOMPL. DEUTSCH 24,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG 89,90
PSYCHO PINBALL 39,90
PUTTY SQUAD DT. ANL. 79,90
QUANTUM GATE 29,90
QUEST FOR GLORY 4 35,90
RADIX DT. ANLEITUNG 54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT. 79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT. 24,90
ran TRAINER 2 KOMPL. DT. 79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG 69,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT. ANL. 19,90
REALMS OF CHAOS DT. ANLEITUNG 49,90
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL 39,90
REBEL ASSAULT ENGL. VERSION 29,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT. 85,90
RENEGADE – RETURN TO JACOBS STAR –SSI– * 65,90
RETURN TO ZORK DT. ANL. 29,90
RIDDLE OF MASTER LU KOMPL DEUTSCH 79,90
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95 9,90
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG * 54,90
RIPPER KOMPL. DT. 89,90
RISE 2: THE RESURRECTION DT. ANL. 69,90
RIVERS OF DAWN DT. ANLEITUNG * 69,90
ROAD WARRIOR DT. ANLTIUNG 69,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT. 29,90
ROBOT CITY 69,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG 39,90
RTL SAMSTAG NACHT KOMPL. DT. 45,90
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH 29,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!!) 29,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE 39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K. D. 29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. * 75,90
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH * 79,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT. 29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 24,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL. 59,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT. 69,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT. 19,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL DEUTSCH 29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH 89,90
SHANNARA ENGL. VERSION 59,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG 59,90
SHIVERS & MAUSMATTE 39,90
SID MEIER CLASSIC COLLECTION incl. PIRATES GOLD / COLONIZATION / CIVILIZATION & R. ROAD TYCOON D. LUXE 75,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH 29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. 69,90
SILENT HUNTER KOMPL. DT. 79,90
SILENT THUNDER 85,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT. 85,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN 49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH 49,95
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH 35,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖSUNGSB. 65,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG 59,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG 29,90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG 19,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG 69,90
SPACE HULK CLASSICS 29,90
SPACE MARINES KOMPL. DT. 24,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH 39,90
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES 29,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG * 59,90
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P. 39,90
SPYCRAFT: THE GREAT GAME KOMPL. DT 85,90
STARCONTROL 3 * 79,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA 19,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE 24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT. 49,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED 69,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL) 29,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT. 69,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL. 24,90
STEEL PANTHERS – SSI – DT. ANL. 49,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY – 89,90
STORM KOMPL. DT. * 79,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL. 34,90
STRIKE BASE KOMPL. DT. * 69,90
SU-27 FLANKER 49,90
SUPER STAR DUST DT. ANL. * 49,90
SUPER STAR WARS KOMPL. DEUTSCH * 65,90
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL. 29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL. 29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT. 35,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 19,90
TEAMCHEF KOMPL. DT. 85,90
TENDO SPECIAL EDITION KOMPL. DT. 29,90
TEMPEST 2000 DT. ANL. 59,90
TEK-WAR DT. ANL. 59,90
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION – 49,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH 75,90
TERMINATOR FUTURESHOCK ENGL. VERSION 49,90
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT. 24,90

CD-ROM-GAMES

TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL. 79,90
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT. 79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB. 79,90
THE HIVE WIN/95 54,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE 29,90
THEME PARK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH 29,90
THINK „X" DT. ANL. 49,90
THIS MEANS WAR! KOMPL. DT. 89,90
THUNDER IN PARADISE DT. ANLEITUNG * 54,90
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT. 75,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF. 79,90
TILT – PINBALL – DT. ANL. 39,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT. 85,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D. 29,90
T-MEK KOMPL. DT. 69,90
TOM & JERRY KOMPL. DT. 55,90
TOP GUN „FIRE AT WILL" ENGL. VERSION 79,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE 39,90
TOTAL DISTORTION KOMPL. DT. 69,90
TOWER-FLUGLOTSENSIMULATION–WIN 95 DT.ANL 89,90
TRACK ATTACK DT. ANL. 79,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D. 49,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG 29,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL. 75,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL. DEUTSCH 19,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG 29,90
ULTIMA VIII – THE PAGAN – CLASSIC 39,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC) 29,90
ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL. 79,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL. 79,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) * 89,90
US NAVY FIGHTER GOLD 39,90
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT. 29,90
VIRTUAL POOL 39,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL. 79,90
VOLLGAS KOMPL. DT. 54,90
WACKY WHEELS 24,90
WAR AT SEA COLLECTION (QQP) 59,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT. 24,90
WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS 19,80
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D. 69,90
WARGAME COLLECTION –SSI– 65,90
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D. * 69,90
WARLORDS II DELUXE 79,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG 24,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT 79,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH – 54,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION 89,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D. 19,90
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KPL. DT. 19,90
WINGS ARMADA DT. ANL. 35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS 29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG– 29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT. 89,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT. 99,90
WING OF GLORY DT. ANL. 29,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG 29,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH 65,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA 35,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT. 45,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. * 79,90
ZONE RAIDER DT. ANL. 69,90
ZORK: NEMESIS 85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

60 JAHRE VW-KÄFER – GESCHICHTE IN BILD + TON 39,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT. 89,90
BOB DYLAN -HIGHWAY 61 INTERAKTIV- 39,90
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY– 59,90
CLINT EASTWOOD 59,90
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG) 39,90
DIE REISE DES THOMAS BLAUER ADLER 65,90
ENCARTA WORLD ATLAS 96 109,90
EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO) 75,90
FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT. 39,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT. 79,90
INTERNET CONNECTION 96 – ADRESSBUCH – 49,90
KELLERS MUSIK KATALOG 1996 39,90
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT. 95,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME 39,90
MTV UNPLUGGED DT. ANL. 54,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT) 99,90
n-tv JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT. 54,90
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL. 19,90
PEGASUS VOL.: 3.0 KOMPL. DT. 29,90
PEGASUS WINDOWS 95 29,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH) 89,90
STING: „ALL THIS TIME" 69,90
VISTA PRO WINDOWS KOMPL.DT. 109,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES – 49,90

PC-Soundkarten/Zubehör

FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER – 129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER – 249,90
FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER – 199,90
GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96 129,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STCK) 59,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ 39,90
MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY 129,90
PFCS PRO FLIGHT STICK – TRUSTMASTER – 219,90
RUDDER PEDALS RSC – THRUSTMASTER – 219,90
SOUNDBLASTER 32 PnP DT. HANDBUCH 269,90
SOUNDBLASTER AWE 32 PnP DT. HANDBUCH 399,90
THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR. 69,90
TQS F-16 WEAPON CONTROL – THRUSTMASTER – 239,90
WEAPON CONTROL WCS MARK II 199,90
XL-ACTION JOYSTICK – THRUSTMASTER – 65,90
ACM GAME CARD – THRUSTMASTER – 54,90
LOGITEC WINGMAN EXTREM 99,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB. 169,00
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS 45,90
FIREBIRD (GRAVIS) 119,90
GRAVIS GAME PAD 39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO 54,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS) 169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS 169,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN 39,90
TAIFUN AKIVBOXEN 120 WATT (PAAR) 69,90
WING COMMANDER IV MAUSMATTEN DIV. MOTIVE je 9,90
YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB. 239,90
YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HANDB. 259,90
YAMAHA YST-MSX10 SUB WOOFER DT. HANDB. 199,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann
6/1996

Test: 3D-Blaster

Drastisches Design Defizit

Seit Monaten international beworben und nun auch in Deutschland erhältlich: Der 3D-Blaster von Creative Labs ist endlich da und hoffentlich schnell wieder weg.

Es gibt Produkte, die wurden anscheinend nur erfunden, um unschuldige Redakteure in den Wahnsinn zu treiben. Den bisher eindeutigsten Fall dieser Art darf Creative Labs für sich verbuchen: Erst sollte die Grafikkarte, die als »3D-Blaster« in den USA noch vor Weihnachten ausgeliefert wurde, überhaupt nicht auf den deutschen Markt kommen, zur CeBIT ist sie dann überraschenderweise *die* Neuvorstellung für deutsche Kunden. Das fix und fertig verpackte Testmuster schließlich ist der hartnäckigste Installationsverweigerer, der überhaupt denkbar ist.

Nein, auf dieser Karte sitzt kein Pentium - der 3D-Chip von Creative Labs ist zwar groß, kann aber nicht allzu viel.

Aber alles schön der Reihe nach. Im Prinzip ist die Idee des 3D-Blaster sogar genial: Um speziell angepaßte 3D-Spiele auch auf älteren Rechnern (lies: 486ern mit Vesa-Localbus) flott zu machen, entwickle man doch einfach eine Karte, die dem schwächelnden Prozessor die Hauptarbeit der Bildberechnung abnimmt. Damit das Ding schön billig wird, ist es nicht als vollständiges Grafikboard ausgelegt, sondern nur als Zusatzkarte. Eine normale Grafikkarte ist weiterhin nötig, der 3D-Blaster wird über ein Kabel an den schon im Rechner steckenden Bildermacher angeschlossen, der Monitor dann in Zukunft an den 3D-Blaster. Mit so einem »Loop-Through«-Kabel könnte man ja noch leben, werden doch die anderen 3D-Karten nicht als VLB-Varianten, sondern nur als modernere PCI-Boards erscheinen – und mit diesem Bussystem sind ältere 486-Systeme nicht gesegnet.

Schon das Öffnen der Schachtel macht allerdings stutzig: Der erste Blick fällt auf einen bunten Zettel, der eindringlich bittet, die Treiber noch vor der Karte zu installieren, da sie sonst nicht funktionieren könnte – na schön. Die drei Megabyte finden sich noch auf der Platte, und dann kommt die PC-Haube ab, und so mancher Blasterwillige jetzt ins Grübeln.

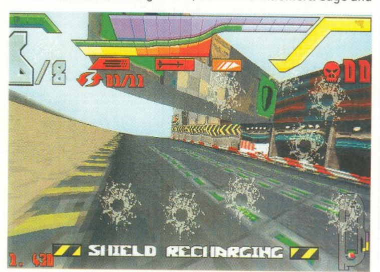
3D-BLASTER	
► Preis:	ca. 500 Mark
► Grafikprozessor:	CT6205-NAP
► Speicher:	1 MByte VRAM + 1 MByte DRAM
► Treiber:	Windows 3.x, Windows 95, Windows NT
► max. Auflösung:	800 mal 600 Punkte, 256 Farben, 60 Hertz

Harte Hardware...

Die neueste Creative-Labs-Geburt benötigt nämlich einen freien VLB-Steckplatz. Damit tut sich so mancher schwer, der seinen 486er seit eh und je mit einer VLB-Grafikkarte betreibt und später noch einen E-IDE-Controller für schnelle Festplatten nachgerüstet hat – viele Motherboards bieten nur zwei VLB-Steckplätze. Die Grafikkarte kann nicht weichen, ist sie doch noch für alle anderen Spiele außer der ganz offiziell so getauften »Blasterware« erforderlich – der 3D-Blaster spuckt nicht mal eine Startmeldung aus, bis er durch ein Spiel oder Windows aktiviert wird. Ganz arg wird die Sache, wenn der PC zwar flott arbeitet, sich auch als Localbus-Rechner bezeichnet, und dann im Inneren gar keine verlängerten Steckplätze auftauchen. Eigenentwicklungen von Markenherstellern wie IBM oder Siemens wurden oft mit Localbus-Grafik versehen, die sich direkt auf der Hauptplatine befindet. Da muß der 3D-Blaster dann draußen bleiben. Im Zweifel sollte dem Rechner also vor einem Kauf der Karte ein Blick ins Innere gewidmet werden.

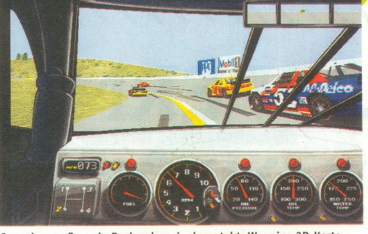
...noch härtere Software!

Doch auch wenn sich die Karte ohne Schwierigkeiten einstecken läßt, heißt das noch lange nicht, daß sie funktioniert: Sage und



Der bisher überzeugendste Titel für den 3D-Blaster ist Hi-Octane. Auf einem DX2/66 wird das Ballerrennen sogar in SVGA spielbar.


Rebel Moon ist nicht nur spielerisch und grafisch langweilig, sondern auf einem DX2/66 auch recht ruckelig – trotz 3D-Blaster.


Irgendwo muß es ein Buch geben, in dem steht: Wer eine 3D-Karte hat, muß auch NASCAR Racing umsetzen. Das zwei Jahre alte Spiel wird auf dem Blaster nicht viel schöner, aber schneller.

schreibe vier Motherboards waren nötig, um endlich eines zu finden, in dem der Blaster vorschriftsgemäß arbeitete. Bestückt war dieses System mit dem weitverbreiteten SiS-Chipsatz 471, was aber noch nichts heißen will. Ein anderes Board mit diesem Chipsatz wollte nicht laufen, ebenso wie die Probanden aus dem Test der 486-Upgrades mit UMC- und Intel-Chipsätzen (siehe Seite 128). Der Effekt ist immer der selbe: Der Rechner bleibt nach dem Start des Programms »INIT3D« stehen, das der 3D-Blaster zwingend benötigt. Sämtliche Ressourcenkonflikte (IRQ, DMA etc.) wurden ausgeschlossen, auch eine neue Version von INIT3D aus dem CompuServe-Forum von Creative Labs brachte keine Besserung. A propos Ressourcen: Der Bilderblaster benötigt insgesamt drei Adreßbereiche und einen IRQ – der ist sinnigerweise noch auf Kanal 5 vordefiniert, wo sich normalerweise auch ein Soundblaster (!) befindet, der mit allen DOS-Spielen zurechtkommen soll und den Druckerport (IRQ 7) in Ruhe läßt.

Schnell ja, schön nein

Soundblaster umkonfigurieren, 3D-Blaster neu einrichten – und endlich lassen sich drei der vier mitgelieferten Spiele starten: »Magic Carpet plus« wollte immer noch nicht laufen, und wir nicht noch ein fünftes Motherboard ausgraben, also bleibt der Teppich liegen. Bleiben »Rebel Moon«, ein bescheidener Doom-Clone, das zwei Jahre alte Rennspiel »NASCAR Racing« und der bisher gefürchtete Hardwarefresser »Hi Octane«, ebenfalls ein Rennspiel. Und mit Hi Octane konnte der 3D-Blaster endlich ein Versprechen einlösen: Dieses Version des Spiels macht mit einem DX2/66 sogar Spaß, der Geschwindigkeitszuwachs zum Original ist verblüffend. Wer es nicht glaubt, kann sich in einem Video auf unserer CD-ROM überzeugen. Was darin und in den ebenfalls auf der CD enthaltenen Screenshots jedoch auch zur Geltung kommt, ist die nur geringfügig gesteigerte Bildqualität. Zwar sind 640 mal 480 Punkte in 256 Farben geboten, 3D-Zuckerl wie höhere Farbtiefe, Filterung von allzu pixeligen Oberflächen oder gar MIP-Mapping (siehe 3D-Report in der letzten Ausgabe) vermag der Chip des 3D-Blaster nicht zu leisten. Er ist eine abgespeckte Version des in der CAD-Welt beliebten GLint-Prozessors, der vor allem für das schnelle Erzeugen von realitätsnahen Oberflächen gedacht ist.

Im Juni soll eine andere Version des 3D-Blasters erscheinen, die auf einem neu entwickelten Chip von Rendition basiert. Alle üblichen Funktionen einer 3D-Grafikkarte will auch Creative Labs dann anbieten – allerdings nur als PCI-Board. Der VLB-Rechner mit schnellen 3D-Spielen in SVGA wird weiterhin ein Traum zu bleiben. **(nie)**

SO BLASTET'S DOCH – VIELLEICHT...

Wer den 3D-Blaster als Hardware-Profi unbedingt antesten möchte, sollte der Reihe nach folgende Schritte bei der Installation befolgen. Wir können zwar keinesfalls garantieren, daß die Karte dann läuft, doch falls nicht, ist der Fehler auf Motherboard und BIOS eingekreist. Eine andere Hauptplatine könnte dann die Lösung sein.

1.) Entfernen Sie bis auf Sound- und Grafikkarte sowie den Festplattencontroller alle Steckkarten.
2.) Installieren Sie die MS-DOS-Software.
3.) Konfigurieren Sie anhand des selbsttätig ausgeführten Programms CONFIG3D den 3D-Blaster. Schreiben Sie dabei unbedingt die verwendeten Ressourcen auf! CONFIG3D vergißt auch bei ausgeschaltetem Platten-Cache bisweilen, die Änderungen in die Datei CONFIG.SYS einzutragen. Die Zeile hat folgendes Format:

```
DEVICE=C:\3DBLAST\DOS\INIT3D.EXE  /T:c1000000 /P:3e0 /I:5 /T1:d0000000
```

Die Parameter stehen für folgende Angaben in CONFIG3D:

/T:	Register Memory	(Adapterbereich)
/P:	Port Adress	(I/O Port, wie 220 beim Soundblaster)
/I:	IRQ	(IRQ-Kanal)
/T1:	Framebuffer	(Adresse des Bildspeichers)

4.) Bauen Sie die Karte erst jetzt ein, denken Sie an das Verbindungskabel zwischen Blaster und Grafikkarte und starten Sie den Rechner.
5.) Wenn alles klappt, können Sie jetzt eines der Spiele starten.
6.) Falls nicht, bleiben folgende Möglichkeiten:

- Vertauschen der VLB-Grafikkarte und des 3D-Blasters
- Setzen zusätzlicher Waitstates für den VLB über das BIOS.
- Austausch der VLB-Grafikkarte durch eine ISA-Karte – der Blaster wird dadurch nicht langsamer.
- Entfernen aller anderen VLB-Karten, etwa des Festplatten-Controllers zugunsten eines ISA-Controllers
- Heruntertakten des Rechners, wenn ein DX2/80 oder DX4/120 eingesetzt wird.

FLIPPERN MIT K(N)ÖPFCHEN

Test: Wizzard Pinball Controller

Vorne an diesen beiden »Ohren« sehen Sie die beiden roten Knöpfe zum Flippern.

Joystick, Maus und Tastatur: Das richtige Flippergefühl stellt sich da nicht ein. Doch Thrustmaster macht aus jedem Keyboard eine praktische Pinball-Steuerung.

Welcher Pinball-Fan hat sich nicht schon gewünscht, nach Herzenslust am simulierten Flippertisch rütteln und schütteln zu können, ohne dabei einen vorschnellen Tilt zu riskieren? Gezieltes Einwirken auf die Maschine ist in PC-Flipper-Spielen nicht drin; über die Tastatur darf man lediglich in vorbestimmter Stärke gegen den virtuellen Tisch hauen.

Die unvollkommene Steuerung soll jetzt ein Ende haben. Für den ambitionierten Pinball Wizard gibt es jetzt ein fast gleichnamiges Produkt (man beachte das Extra-Z). In der Packung des »Wizzard Pinball Controllers« von Thrustmaster liegen neben zwei blauen Steuereinheiten auch eine CD-ROM mit Treiberprogrammen und einem kompletten Flipper zum Ausprobieren.

Der Stecker des Controllers wird einfach an den Joystickport von Soundkarte oder Gamecard angeschlossen. Die beiden Bedienelemente kommen hingegen an die Seiten der Tastatur. Damit diese bei Bedarf wieder abgenommen werden können, während des Spielens aber fest sitzen, hat Thrustmaster sechs kleine Klettverschlüsse beigelegt, die Sie zwischen Controller und Tastatur kleben. Nimmt man die blauen Steuerelemente weg, sind auf jeder Seite der Tastatur nur die Klett-Kleber zu erkennen.

Der Clou des Wizzards sind nicht die beiden Feuerknöpfe, sondern seine Tilt-Funktion, die Sie erstmal »kalibrieren« müssen. Schließlich wollen Sie, daß der Flipper auch auf der richtigen



So sieht Ihre Tastatur mit angebautem Controller aus. Dank Klettverschluß können die beiden blauen Steuereinheiten jederzeit abgenommen werden.

Seite und gewünschten Stärke »wackelt«, wenn Sie an der Tastatur rütteln. Dazu wird genau entsprechend der Programmanweisung mehrere Sekunden das Keyboard an den Griffen schnell rauf und runter, respektive hin und her geschüttelt.

Mit der beigelegten Flippersimulation »Royal Flush« können Sie Ihr erstes Spiel mit »Knöpfchen« wagen. Was in den ersten Minuten noch etwas gewöhnungsbedürftig ist, wird im weiteren Spielverlauf sehr angenehm. Wie am »richtigen« Flipper jagen Sie die Kugeln mittels Knopfdruck über den Tisch. Je nachdem, wie Sie die Tastatur anstoßen, reagiert der Flippertisch. Heftiges Rütteln verursacht einen Tilt, sanfte Gewalt hingegen beeinflußt den Kugellauf entsprechend. Zu versehentlichem Tilten kommt es kaum, wenn Sie korrekt kalibriert haben. Die Knöpfe des Wizzard lassen sich allerdings relativ schwer drücken, so daß einiger Kraftaufwand zum Spielen notwendig ist. Dafür dürfen Sie jetzt auf richtige Buttons und vor allem seitlich drücken. Das ermöglicht eine wesentlich entspanntere Körperhaltung beim Flippern, zumal ein größerer Abstand zwischen den beiden Steuerelementen ist.



Das beigelegte Flipperprogramm Royal Flush ist relativ alt und langweilig, zum Ausprobieren aber geeignet.

Bei einem Preis von knapp 80 Mark ist der Wizzard allerdings fast so teuer wie eine ganze Flipper-Simulation; das beigelegte Spiel »Royal Flush« ist noch dazu eines der langweiligsten Programme des Genres. Außerdem unterstützt nicht jedes Spiel den Wizzard: Die älteren »Pinball Dreams« oder »Epic Pinball« lassen sich gar nicht mit dem Controller steuern. **(ms)**

WIZZARD-KOMPATIBEL

Folgende Flipper-Spiele haben in der Redaktion problemlos mit dem Wizzard funktioniert:

Tilt (Virgin)

Royal Flush (Amtex)

Pinball 95 (Maxis) } **(Knöpfe müssen nach jedem Start neu eingestellt werden)**

Für folgende Programme sind Patches verfügbar:

Extreme Pinball (Electronic Arts)

Pro Pinball: The Web (Empire) } **Beide Patches sind auch auf unserer CD-ROM zu finden.**

Andere Pinball-Programme, die sich über Joystick steuern lassen, können Sie an den Wizzard anpassen: Der linke Flipper liegt auf Feuerknopf 1, der rechte auf Feuerknopf 3 (Joystick 2, Knopf 1). Wenn über den Joystick getiltet werden kann, geht dies auch über den Wizzard, der dazu ebenfalls die X- und Y-Achse des Port 1 (links) und Port 2 (rechts) benutzt.

VERDAMMT NAH AM Pentium

Der Aufstieg in die Pentium-Klasse kostet mit einem neuen PC mindestens 2000 Mark. Doch mit ein wenig Bastelgeschick geht es auch bedeutend billiger.

Kollege Austinat von unserer Schwesterzeitschrift »Hyper!« war begeistert: »Nie wieder ruckelige Videos! Seit gestern hebt mein 486er so richtig ab«. Was war geschehen? Roland hatte seinen 486er mit 66 MHz gegen einen Upgrade-Chip getauscht, in diesem Fall den AMD 5x86 mit 133 MHz. Ein solches Upgrade ist zwar nicht gerade einfach (siehe Textkasten: »Ganz, ganz vorsichtig«), doch wer schon einmal eine neue Steckkarte in seinen Rechner eingebaut hat, das Handbuch zu seinem Motherboard noch besitzt und auch Jumper richtig setzen kann, hat seinen alten Prozessor in gut einer halben Stunde getauscht.

Vorher gilt es allerdings, den zum bestehenden Board und dem eigenen Geldbeutel passenden Chip ausfindig zu machen. PC Player hat sich deshalb aus dem nahezu unüberschaubaren 486-Markt die interessantesten Upgrades herausgepickt – von den rund 20 verschiedenen Prozessoren, die in einen 486er-Sockel passen, ist nicht jeder geeignet, einem alten PC ordentlich Beine zu machen. Nur die Chips, die auch beim Fachhändler zu erstehen sind, und nahe an den mit 75 MHz kleinsten Pentium heranreichen, nehmen an diesem Test teil.

Daß hier wieder einmal der Fachhändler ins Spiel kommt (es gibt sie noch, die engagierten und sachkundigen Verkäufer), ist bei einem Prozessor-Upgrade unerläßlich: Niemand kann Ihnen auch bei genauer Kenntnis von Board, Chipsatz und BIOS-Version garantieren, daß der neue Chip läuft. Also: Keinen Chip per Telefon oder Post kaufen, sondern in einem Geschäft, wo man Ihnen schriftlich zusichert, daß Sie einen nicht funktionierenden Upgrade-Prozessor auch zurückgeben dürfen. Denn immerhin wurden die ersten 486er-Boards vor über sechs Jahren entworfen, und da dachte niemand auch nur im Traum daran, daß man darin einmal einen 486er mit 133 MHz oder gar einen Pentium betreiben könnte. Einige Grundlagen müssen an dieser Stelle noch kurz abgehandelt werden – Profis dürfen sich nach dem Bild des ersten Prozessors gleich auf den Test stürzen. Damit das Ganze nicht zu langweilig wird, rollen wir einfach kurz die 486er-Geschichte auf.

Herstellername	Codename	Auch bekannt als	Circa-Preis
AMD Am486 DX4-120	–	DX4/120	DM 130
AMD 5x86-P75	X5	»133-MHz-486er«	DM 150
Cyrix Cx5x86-100 GP	M9/ M1sc	–	DM 150
Intel 486 DX4/100	P24D	DX4	DM 120
Intel PODP5V (83)	P24T	»Pentium-Overdrive«	DM 400

Es war einmal ein Chip...

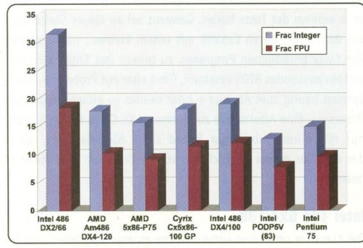
Intels erster 486DX hatte 20 MHz, und steckte in einem schlichten unbenannten Sockel mit 168 Pins. Schnell wurde dann der billigere 486 SX ohne Mathematik-Koprozessor nachgeschoben, und spätestens als dann die Chips mit interner Taktverdoppelung erschienen (DX2/50, DX2/66), war ein Standard für die Sockel fällig. Die blauen oder weißen Sockel mit einem kleinen Hebel hören auf den Namen »Socket 2« oder »Socket 3«. Es gibt sie bisweilen auch ohne den praktischen Mechanismus, dabei muß der Prozessor dann sehr vorsichtig mit einem Schraubenzieher oder einem Spezialwerkzeug herausgehebelt werden. Einen solchen Socket 2 oder 3 benötigen Sie unbedingt, wenn Sie die hier vorgestellten Chips betreiben möchten. Wer noch ein Board mit einem einfachen Sockel sein eigen nennt, hat Pech. Um welchen Sockel-Typ es sich handelt, steht im Handbuch Ihres Motherboards. Auch ein Blick auf die Platine macht sicher: Ist rund um den Chip noch eine Reihe mit Anschlüssen frei, handelt es sich um den richtigen Steckplatz.

Schneller und sparsamer

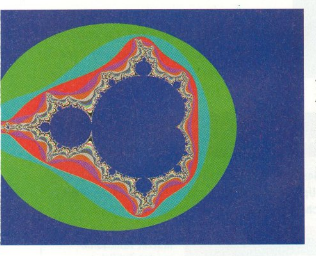
Nach dem DX2 kam unlogischerweise der DX4. Er verdreifacht den internen Takt auf bis zu 100 MHz (Intel) oder 120 MHz (AMD), während der Rest des PCs weiter mit 33 oder maximal 40 MHz arbeitet. Mit der DX4-Klasse wurde auch eine neue Versorgungsspannung von etwa 3,3 Volt eingeführt – alte DX und DX2-Chips werden mit 5 Volt betrieben. Folglich muß das Motherboard einen Spannungswandler besitzen, um den Prozessor nicht kurz und schmerzvoll mit zwei Volt zuviel zu toasten. Wenn das Board nicht für 3,3 Volt ausgelegt ist, hilft ein Adaptersockel (siehe Bild auf Seite 130), der zwischen CPU und Board sitzt und einen eigenen Spannungswandler besitzt. Alle hier vorgestellten Chips (mit Ausnahme des Pentium-Overdrive) benötigen zwischen 3,3 und 3,45 Volt – ein geeignetes Board oder ein Adapter (um 70 Mark) sind meist unerläßlich.

Auch ist vor einem Upgrade festzustellen, ob dem Board die neue CPU überhaupt bekannt ist – wenn nicht, kann, muß die Sache aber nicht funktionieren. Noch verwirrender wird die Suche nach dem Chip durch die zahllosen Code- und Trivialnamen der Chips, die wir in der nebenstehenden Tabelle aufschlüsseln. Wenn Ihr Board also einen »P24T« kennt, sollte es mit einem »Pentium-Overdrive« umgehen können, der von Intel wiederum »PODP5V (83)« genannt wird.

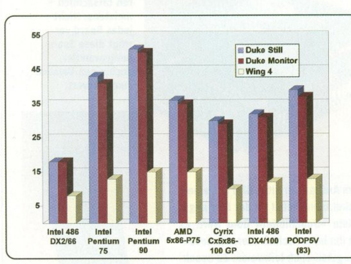
Doch bangemachen gilt nicht, lassen wir nun den entfesselten 486ern ihren Lauf, und zwar in alphabetischer Reihenfolge der Hersteller:



Die reine Rechenleistung wird mit Fractint gemessen. Alle Werte sind in Sekunden angegeben, daher bedeuten kleinere Balken schnellere Chips.



Wer dieses Apfelmännchen am schnellsten auf den Bildschirm zaubert, wird Rechenkönig.



So viele Bilder pro Sekunde erreichen die Prozessoren. Je höher ein Balken, umso flüssiger der Spielablauf.

AMD Am486 DX4-120



Der preiswerte Upgrade-Chip ist ein Fall für VLB-Boards: Mit 40 MHz extern getaktet überschreitet er die PCI-Spezifikation und ist so nur für Vesa-Localbus-Systeme zu empfehlen, die mit den 40 MHz auch klarkommen. Unser PCI-Referenzboard zählt nicht dazu, hier läuft der Prozessor nur ein paar Minuten stabil

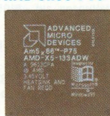
TESTS MIT METHODE

Als Referenzsystem dient ein PCI-Motherboard von Elitegroup (8810 AIO) mit 256 KByte L2-Cache und einer Matrox Millenium. Da hier der Chipsatz für SVGA-Spiele mit mehr als elf Bildern pro Sekunde zu langsam ist, werden die bewährten Tests mit Duke Nukem und Wing Commander 4 (siehe Ausgabe 3/96) also in VGA gefahren. Um die reine Rechenleistung der CPUs zu ermitteln, verwenden wir zusätzlich noch das Programm FRACTINT, das Fraktal-Grafiken (»Apfelmännchen«) generiert. FRACTINT verfügt nicht nur über eine sehr präzise Stopuhr, sondern ermöglicht auch, die beiden Teile einer CPU getrennt anzusprechen: Der Wert »FRACT Int.« gibt die Rechenleistung des Hauptteils (Integer) an, der Mathe-Koprozessor, von Spielen selten benutzt, wird mit »FRACT FPU« gemessen. Wer den Test nachbauen möchte, findet das Programm im Internet und CompuServe unter dem Stichwort FRACTINT, der verwendete Algorithmus heißt »manzpower«, bei einer Auflösung von 1024 mal 768 Punkten in 256 Farben.

Die Vergleichsmessungen eines echten Pentium-Systems finden auf dem Asus-Motherboard TP4XEG mit 256 KByte schnellem PB-Caches statt.

– gerade lang genug, um die reine Rechenleistung zu ermitteln, die Spiele-Benchmarks müssen also entfallen. Doch die Rechenbenchmarks reichen aus, um zu zeigen, wo es langgeht: Der DX4-120 ist der drittschnellste Chip dieses Tests. Da er bei geringerem Preis das Intel-Original mit 100 MHz schlägt ist er im Moment die beste Wahl, wenn es darum geht, VLB-Systemen mehr Dampf zu machen. Ein Kurzcheck gegen den Intel-DX4 in einem anderen Board macht klar, daß der AMD trotz des kleineren internen Cache (8 KByte, bei Intel 16 KByte) durch den hohen externen und internen Takt für Spiele besser geeignet ist. In diesem VLB-System wird der höhere Takt voll an die Grafikkarte weitergegeben (20 Prozent schneller), der Chip läuft hier auch mit einem Spannungswandler stabil.

AMD 5x86-P75



Der letzte Teil des Namens macht es klar: Als Alternative zum P75 präsentiert sich der größte 486-Chip von AMD. Vor dem Geschwindigkeitsrausch steht jedoch die Installation, und die ist hier etwas verzwickt: Obwohl der 5x86 den externen Takt von 33 MHz intern vervierfacht, muß das Motherboard wie für einen Intel DX4 gejumpert sein – **nicht** wie für einen AMD-486er! Zusätzlich ist eine Taktverdopplung zu wählen, also nicht wie für einen DX4 üblich eine Verdreifachung. Auch bei der Spannungsversorgung ist der AMD eigenwillig. 3,45 Volt sollen es sein, entsprechende Adaptersockel sind rar. Im Test lief der Chip jedoch auch mit 3,3 Volt stabil.

Obwohl so eingestellt, wollte eines der Testboards (VIP 486 881 von PC Chips mit UMC-Chipsatz 8810) nicht starten, im Referenzsystem und einem Uralt-Board (Chipsatz: SiS 471) lief der Prozessor jedoch problemlos. Das BIOS muß den Prozessor anscheinend direkt erkennen, oder ihn als DX4 betrachten – wenn der 5x86 wie ein AMD-486er der ersten Generation angemeldet wird, geht nichts mehr. Also ein Fall für wirklich alte Boards oder

neueste Modelle mit einem frischen BIOS. Der Lohn der Mühe ist jedoch dann ein 486-System, dessen Rechenleistung wirklich an einen 75-MHz-Pentium heranreicht: Nur der Mathe-Koprozessor ist beim Pentium noch schneller, aber den benutzt ohnehin kaum ein Spiel. Bei den Tests mit Spielen zeigen sich dann aber klar die Grenzen eines 486-Systems: Der schnellere PCI-Chipsatz des Pentium-Vergleichsrechners macht Duke Nukem 3D flotter, der höhere Prozessortakt läßt den AMD bei Wing Commander 4 besser aussehen – er ist hier sogar schneller als der Pentium-Overdrive. Unter den 486-Upgrades liegt der 5x86 insgesamt auf dem zweiten Platz, nur der mehr als doppelt so teure Pentium-Overdrive ist noch fixer.

Cyrix Cx5x86-100 GP



Cyrix legt Wert darauf, daß der Cx586 eigentlich nicht als Upgrade-Prozessor gedacht ist: Er benötigt zwingend ein BIOS, das ihn auch erkennt. Dennoch nimmt er an diesem Test teil, da er im Fachhandel zu sehr günstigen Preisen zu haben ist, und teilweise auch als Pentium-Alternative beworben wird. Zwar läuft der Chip auch im Test in älteren Boards, dann aber so langsam, daß er weit hinter einen DX4/100 zurückfällt. Mit dem gleichen Board wie die restlichen Chips gemessen, kann die Rechenleistung den Intel-Konkurrenten noch knapp überbieten, mit Spielen ist der Cyrix dann aber etwas langsamer. An den gleich teuren AMD 5x86 reicht er in keinem der Tests heran. Gewarnt sei an dieser Stelle noch vor dem Trick, einen Cx5x86 mit einem kleinen, nicht offiziell von Cyrix erhältlichen Programm zu tunen: Das Entwickler-Tool soll ein passendes BIOS ersetzen, führt aber mit Protected-Mode-Spielen häufig zum Absturz – oder wieder zu einem langsamen Prozessor. Eine Alternative zu anderen 486-Chips ist der Cx5x86 nur mit einem modernen Board samt BIOS-Support, wenn der Chip zu einem wirklich günstigen Preis um 100 Mark zu haben ist.

Intel 486 DX4/100

Der Klassiker unter den 486ern ist der einzige Upgrade-Chip, der



bei fast allen Händlern noch zu erhalten ist. Empfehlenswert ist, die CPU »nackt« samt einem Spannungswandler zu kaufen. Nur wenn das Board sich nicht auf einen DX4 einstellen läßt, ist die Overdrive-Variante zu empfehlen: Sie ist genau so schnell und

GANZ, GANZ VORSICHTIG ...

...sollte ein Upgrade vor sich gehen. Die folgenden Einzelschritte führen mit guten Hardware-Vorkenntnissen zum Erfolg:

1.) Board-Dokumentation lesen, und geeignete Chips ausmachen.
2.) Falls ein PODP im Budget ist: Auf Intels Web-Seite (Adresse s.u.) nachsehen, ob sich der Chip eignet, oder den Fachhändler fragen.
3.) Chip kaufen, und gleich schriftlich Rückgaberecht vereinbaren. Bei 5-Volt-Boards an Spannungswandler (umschaltbar 3,3/3,45 Volt) und Lüfter denken.
4.) Alten PC nochmal starten, BIOS-Einstellungen auf »BIOS Defaults« oder »Auto Configuration« stellen.
5.) Netzstecker am Computer ziehen, Jumper auf dem Board richtig setzen. Vorher die bestehenden Einstellungen aufschreiben!
6.) Chip einbauen, dabei Beinchen nicht verbiegen und unbedingt die abgeschrägte Ecke der CPU über die Ecke des Sockels bringen! Ein falsch eingesteckter Chip sieht hinterher so aus:



Einmal nicht aufgepaßt, schon ist eine CPU verpraßt – der dunkle Fleck im Aufkleber zeigt, wo der Kurzschluß beim falschen Einstecken zugeschlagen hat.

7.) Jumper kontrollieren, auf Kurzschlüße durch Schrauben oder Kabel achten.
8.) Einschalten – wenn der Rechner läuft: Lieblingsspiel starten und auf SVGA umschalten.
9.) Falls nicht: Alles kontrollieren. Stimmen die Einstellungen, bleibt nur ein BIOS-Update. Kommt das zu teuer, vom Rückgaberecht Gebrauch machen.



Solche Wolkenkratzer funktionieren tatsächlich – meistens. Nicht jedes Board verträgt diese Spannungswandler, doch einen Versuch sind sie wert.



Beim Ausbau der alten CPU aus einem Sockel ohne Hebel ist der hier abgebildete »Schuhlöffel« Gold wert. Es gibt ihn beim Fachhändler, bei besonders guten auch leihweise. Zu beachten ist nur, daß dieses offiziell »Ausziehwerkzeug« genannte Hebelchen nach *innen*, also zur Mitte des Prozessors gedrückt werden muß.

Wer noch mehr über die getesteten CPUs wissen möchte, findet technische Daten unter folgenden Internet-Adressen:
http://www.amd.com/html/products/pcd/5x86/
http://www.cyrix.com/process/prodinfo/5x86/
http://pentium.intel.com/procs/support/upgrade/

mit einem integrierten Spannungswandler versehen, aber dafür auch 50 Mark teurer als die Kombination aus Chip und Adapter. Da schon am längsten auf dem Markt, macht der DX4 im Test auch keine Probleme mit verschiedenen Motherboards, seine Leistungen liegen jedoch unter dem AMD 5x86 und dem Pentium-Overdrive.

Der DX4 eignet sich mit seinem externen Takt von 33 MHz auch für PCI-Systeme. Dort paßt aber auch der AMD 5x86, der außerdem nur unwesentlich teurer ist. Als Schnäppchen ist der Intel-Chip schon um 100 Mark zu haben und dann die billigste Möglichkeit zu mehr Power zu kommen, wenn das Motherboard schon mit 3,3 Volt zurechtkommt – ansonsten muß der Spannungswandler (ca. 70 Mark) noch einkalkuliert werden.

Intel PODP5V(83)



Am meisten Spaß macht ein 486er-Upgrade von einem DX2/66 zum »Pentium Overdrive« PODP von Intel: Alter Chip raus, neuer rein – Pentium-Power! Das ist wörtlich zu nehmen: Der mit 82,5 MHz (33 mal 2,5) getaktete Overdrive schlägt in der Rechenleistung sogar einen echten Pentium-Rechner mit 75 Mhz. Dank seines mit 32 KByte sehr großen Cache ist er bei kleinen Rechenschleifen sogar einem 90-MHz-Pentium voraus. Doch auch hier – mit Spielen setzt das 486er-Board die Grenzen, dennoch ist der PODP der schnellste Upgrade-Chip dieses Tests. Eine Ausnahme bildet die Messung mit Wing Commander 4, bei den hier zu bewegenden riesigen Datenmengen kann der schneller getaktete AMD 5x86 Boden gut machen. Installationsschwierigkeiten ergeben sich nur, wenn das Motherboard eine spezielle Einstellung für den PODP erfordert – ansonsten reicht die Jumperung auf einen DX2/66.

Zwei Probleme hat der Pentium-Overdrive dennoch, für das erste kann Intel gar nichts: Alte Motherboards haben bisweilen einen falsch beschalteten Sockel, der zu einem Kurzschluß führt, sobald der PODP eingesetzt wird. Dank des Spannungs-Overdrives ist die CPU dann Schrott, das Board meist auch.

Vor einem Upgrade mit dem PODP ist also unbedingt unter folgender Internet-Adresse nachzusehen, ob der Chip zu Motherboard oder Komplettsystem paßt:

http://pentium.intel.com/procs/support/upgrade/odpline.htm

Ist dort nichts passendes zu finden, so muß das Motherboard in einer Fachwerkstatt durchgemessen werden – derartige Eingriffe am laufenden Gerät sind wirklich nur etwas für erfahrene Techniker.

Das zweite Problem mit dem schnellsten 486-Upgrade ist der Preis: Für 400 Mark gibt es auch einen echten 100-MHz-Pentium, freilich dann ohne Motherboard, Speicher und PCI-Karten. Doch die Preise fallen in der Computerbranche zwangsweise, und sobald der PODP unter 300 Mark rutscht, ist er wirklich das ultimative Upgrade. Immerhin spart man sich mit ihm den Extra-Lüfter und einen Spannungsregler – alles ist schon »on chip«.

Unterm Strich

Einen klaren Sieger zu küren, fällt schwer: Zwar hat der AMD 5x86-P75 klar das beste Preis/Leistungsverhältnis, ist dafür aber nicht mit jedem Board kompatibel. Der PODP ist noch schneller, noch teurer und das falsche Motherboard bringt er einmal kurz zum Aufglühen – dennoch ist er in einem spezifizierten System am problemlosesten zu installieren.

Einen kompletten Pentium-PC kann keiner der Upgrade-Chips ersetzen. Wer sich also den Umbau nicht selbst zutraut oder keine fachkundige Unterstützung findet, sollte weiter auf den neuen Rechner sparen. Hardware-Freaks werden jetzt aber schon in Gedanken die Dokumentation ihres Boards wälzen – viel Glück beim Upgrade! **(nie)**

FÜR PROFIS – NEBENERGEBNISSE DES TESTS

Bei einem Test von sechs 486-Prozessoren und zwei Pentium-Chips in insgesamt vier Boards sind nicht nur Dutzende von Jumpern zu setzen und ein neuer Satz Fingernägel fällig. Für Hardware-Freaks fallen immer noch ein paar nette Zusatzergebnisse ab, die hier kurz zusammengefaßt sein sollen.

Das witzigste zuerst: Irgend jemand sollte mal einen Vergleichstest von Jumpern machen! Die auf dem PC-Chips-Board verbauten Steckbrücken sind von so miserabler Qualität, daß mir dabei öfter der Metallteil auf den Pins stecken blieb und ich nur das Plastikteil in der Hand hatte. Wer nicht mit sowas rechnet, hat leicht mal einen Jumper zuviel gesetzt...

Daß einer der Chips unter DOS und mit Spielen funktioniert, hat außerdem nichts zu sagen: Als einzig wahrer Stabilitätstest hat sich der Start von Windows 95 bewährt: Wenn das läuft, dann läuft alles. Ebenfalls wieder im PC-Chips-Board lief der PODP mit DOS in der DX2-Jumperung, aber Windows 95 verweigerte er. Erst die dedizierten Einstellungen für den PODP brachten Erfolg.

Das Elitegroup-Motherboard 8810 AIO darf für sich verbuchen, nicht nur sehr schnell zu sein (alle CPUs liefen mit einer Burstfolge von 2-1-1-1 und 0 Waits für das DRAM), sondern auch das kompatibelste 486er-Board zu sein: Einzig der 120-MHz-AMD wollte mit derart überdrehtem PCI nicht so recht.

Dafür steckt auf dem Brett aber auch ein dicker Bug: Der Onboard-IDE-Controller ist nicht nur recht lahm (3 MByte/s im PIO-Mode 3), sondern verbrät bei einem CD-ROM am zweiten Port massig Rechenleistung: bis zu 32 Prozent laut CD Certify. Das fiel zuerst bei Wing Commander 4 auf: Wenn während des Fluges nachgeladen wird, bauen sich die Bilder im Sekundentakt auf. Was Elitegroup da mit dem recht flotten CMD-Chip gemacht hat, bleibt mir schleierhaft.

Die wichtigste Erkenntnis des Tests ist aber folgendes: Kein 486-PCI-Chipsatz ist so schnell wie UMCs VLB-Anbindung. Mit einer Matrox Millenium tröpfeln nur 14 MByte/s über den Bus, eine VLB-Karte im gleichen Chipsatz mit ET 4000 W32p schaffte 33 MByte/s. Ein Problem von VIP-Boards (Vesa/ISA/PCI) ist das nicht: Das Elitegroup-Board, auch mit UMC 881, ist nur mit PCI-Slots ausgestattet. Wer auf so einem System Benchmarks in SVGA fährt, mißt nur den Chipsatz, aber nicht die Prozessoren: Der PODP und der AMD 5x86 erwiesen sich in SVGA als fast gleich schnell.

Gravis Grip - Paket Multiport - 2 Grip-Pads - WWF oder NHL 96 149,95

CD-ROM

Titel		Preis
11th Hour	D	77.95
3D Ultra Pinball	D	64.95
A4 Network$	D	84.95
Afterlife (*)	E	67.95
Airbus 2 (WIN95) (*)	D	69.95
Albion	D	84.95
Anvil Of Dawn	D	69.95
Apache Longbow	D	69.95
Ascendancy	D	52.95
Assault Rigs (*)	A	72.95
Bad Mojo (*)	D	74.95
Battle Cruiser (*)	D	62.95
Battle Isle 3	D	79.95
Battle Race (*)	A	63.95
Bermuda Syndrome	A	84.95
Biing!	D	49.95
Bleifuß	D	49.95
Caesar 2	D	73.95
Chaos Engine (*)	A	a.A.
Chewy Flucht Von F5	D	54.95
Chronomaster	D	62.95
Civilisation 2	D	79.95
Civnet	D	52.95
Command & Con. 2 - Red Allert (*)	D	a.A.
Command & Conquer	D	87.95
Command & Conquer	US	94.95
Command & Conquer Miss. CD	D	29.95
Command Aces Of The Deep	D	79.95
Conquerer a.d. 1086	D	74.95
Crusader - No Remorse	D	79.95
Cyberia 2 (*)	D	69.95
Cybermage	D	79.95
Cyberstorm (*)	D	a.A.
Der Kapitalist	D	74.95
Der Planer 2 (*)	D	64.95
Descent 2	A	79.95
Descent Levels Of The World (*)	A	37.95
Destruction Derby	A	87.95
Diabolo (*)	D	a.A.
Die Fugger 2	D	74.95
Die gr. Schlacht i.d. Ardennen (*)	D	64.95
Die gr. Schlacht um Gettysburg (*)	D	64.95
Die Siedler 2	D	67.95
Dime City	D	79.95
Druidenzirkel	D	59.95
DSA 3: Schatten über Riva (*)	D	a.A.
Duke Nukem 3D (Share)	E	14.95
Duke Nukem 3D Vollvers. (*)	A	84.95
Dungeon Keeper (*)	D	79.95
Earthsiege 2	D	67.95
Earthworm Jim	D	68.95
Earthworm Jim 1+2 (*)	D	62.95
Elder Scrolls II - Daggerfall (*)	D	76.95
F1-Manger 96 (*)	D	67.95
Fantasy General	E	63.95
FIFA-Soccer 96	D	79.95
Flight Shop f. MS FS 5.x	A	74.95
Flugsimulator 5.1 Microsoft	D	94.95
Formular 1 Grand Prix 2 (*)	D	94.95
Frankenstein	D	83.95
Gabriel Knights 2	D	84.95
Grand Prix Manager	D	52.95
Hattrick !	D	69.95
Heart Of Darkness (*)	D	84.95
Heroes Of Might & Magic	D	69.95
Hexen	E	84.95
Hugo 3	D	64.95
Indy Car Racing II	A	67.95
Kingdom Of Magic (*)	D	69.95
Lands Of Lore 2 (*)	D	a.A.
Lighthouse (*)	D	a.A.
Mad TV 2 (*)	D	64.95
Madden Football 96 EA (*)	D	79.95
MAG	D	68.95
Master Of Antares (Orion 2) (*)	D	79.95
Mech Warrior 2	D	76.95
Mech Warrior 2 Ext. Pack	D	39.95
Mephisto Genius 2	D	87.95
Monopoly	D	64.95
Monsterized (*)	D	a.A.
Myst	D	67.95
Nascar Track Pack	A	37.95
NBA Live 96	A	79.95
Need For Speed	D	79.95
NHL Hockey 96	D	79.95
Offensive (*)	D	79.95
Panzergeneral 2	A	66.95
PGA 96 Data Disc Spanish Bay	A	39.95
PGA Tour Golf 96	A	79.95
Phantasmagoria	D	89.95
Pinball 95	A	59.95
Pinball Illusions	A	57.95
Pinball Wizzard 2000	A	63.95
Pitfall WIN95	D	76.95
Pole Position	D	84.95
Police Quest SWAT	D	79.95
Pro Pinball - The Web	A	52.95
Psychic Delective	A	64.95
Psycho Pinball	A	65.95
RAN Trainer 2	D	64.95
Rayman	D	69.95
Rebel Assault 2	A	64.95
Rebel Assault 2 (*)	D	76.95
Riddle Of Master Lu	D	72.95
Ripper (*)	D	77.95
Schleichfahrt (*)	D	a.A.
Shannara (*)	D	72.95
Shellshock (*)	D	72.95
Shivers	D	79.95
Shock Wave Assault	A	69.95
Sid Meier Clas. (Col/Civ/Rail/Pri)	D/A	84.95
Silent Hunter (*)	D	64.95
Silent Thunder (*)	A	79.95
Sim City 2000 Collection	D	82.95
Sim City URK	D	32.95
Sim Tower	D	69.95
Sim Town	D	79.95
Simon The Sorcerer 2	D	74.95
Space Bucks	D	67.95
Space Hulk (*)	A	a.A.
Space Quest 6	D	77.95
Speed Haste (*)	A	54.95
Spycraft (*)	D	a.A.
Star Trek Deep Space Nine	A	69.95
Star Trek Limited Edition	E	119.95
Star Trek Next Generation	D	69.95
Star Trek: Generations (*)	D	a.A.
Steel Panther	D	66.95
Stonekeep	D	87.95
Strike Base (*)	D	64.95
Teamchef	D	82.95
Tera Nova	A	66.95
Tera Nova (*)	D	66.95
Terminator: Future Shock	A	69.95
TFX: EF 2000	D	84.95
The Dig	E	59.95
The Dig (*)	D	69.95
This Means War	D	82.95
Tie Fighter Incl. Mission	A	59.95
Tie Fighter Incl. Mission (*)	D	a.A.
Tilt	A	49.95
TNN96 Fishing (*)	A	a.A.
Top Gun	D	78.95
Torin's Passage	D	79.95
Touché	D	67.95
Transport Tycoon Deluxe	D	84.95
Tunnel B1 (*)	D	a.A.
Tyrian	A	69.95
Under A Killing Moon	D	64.95
Urban Runner (*)	D	84.95
Vollgas	D	52.95
War Craft 2	D	77.95
War Craft 2 Expansion CD (*)	D	24.95
Warhammer	D	64.95
Welcome To The Future (*)	A	89.95
Werewolf Vs. Commanche	D	72.95
Westwood Compilation	D	72.95
Wetlands	A	54.95
Wing Commander 3	D	79.95
Wing Commander 4	D	99.95
Witchaven	A	69.95
Woodruff (Goblins 4)	D	64.95
Worms	D	67.95
Worms Data CD	D	32.95
WWF Wrestlemania	A	87.95
Z (*)	A	64.95
Zork Nemesis	E	73.95
Zork Nemesis (*)	D	74.95

Disk Spiele

Titel		Preis
Dschungelbuch (WIN95)	**D**	**39,95**
König der Löwen	D	59,95
Tie Fighter Missiondisk	D	27,95
Transport Tyc. World Editor	D	34,95

Lösungshefte ab 12,95 DM

Händleranfragen erwünscht.

Wir haben viele weitere Spiele + CDIs im Angebot !

A– Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D – Anleitung und Spiel in Deutsch
E – Anleitung und Spiel in Englisch
(*) – Bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen

67,95 **Die Siedler 2**
63,95 **Fantasy General**
67,95 **Earthsiege 2**
67,95 **F1-Manager 96**
64,95 **???**
69,95 **Cyberia 2**
84,95 **Duke Nukem 3D**
64,95 **Warhammer**
79,95 **Civilisation 2**
69,95 **The Dig (Dt.)**
94,95 **Formular 1 Grand Prix 2**
79,95 **Master Of Antares (Orion 2)**

HARDWARE

Achtung:
Die angegebenen Preise sind Versandpreise !!
Die Ladenpreise können teilweise abweichen !

Artikel	Preis
Joysticks	
ThrustMaster Flightmaster F16	189.95
ThrustMaster F16 TQS Pedal	199.95
ThrustMaster Pinball Contr.	69.95
ThrustMaster Formular T2	249.95
CH Flight Stick Pro	119.95
CH Pedal	99.95
CH Pedal Pro	179.95
Gravis Analog Pro	46.95
Gravis Firebird	99.95
Gravis Phoenix	159.95
Gravis Game Pad	29.95
Gravis Grip inkl. 2 Pad + Game	149.95
Wingman Extreme	78.95
Lautsprecher	
Trust 20 25W	39.95
Trust 240W	74.95
Trust 300W 3D	119.95
CD-ROM Laufwerke	
Mitsumi FX400 EIDE 4x	89.00
Mitsumi FX600 EIDE 6x	159.00
Toshiba XM3701 SCSI 6,7x	329.00
Toshiba XM5522 EIDE 6x	179.00
MPEG-Karte	
Spea Showtime 2MB	699.00
ELSA MPEG PCI	299.00
Soundkarten	
Trust SoundExpert DL 16	99.00
Soundblaster 16 PnP Value	169.00
Soundblaster 32 ATAPI PnP	269.00
Soundblaster AWE32 ATAPI PnP	399.00
Festplatten	
Quant. Sirocco 1,7 GB EIDE	449.00
Quant. Sirocco 2,5 GB EIDE	649.00
Quant. Saturn 2GB SCSI-2	999.00
Quant. Atlas 2GB SCSI-2	1249.00
CPUs	
AMD 486-133 (5x86-P75)	99.00
INTEL P100	249.00
INTEL P133	449.00
INTEL P166	899.00
Motherboards ASUS	
SP3	249.00
P55TP4N 256KB sync. burst	299.00
P55T2P4 256KB sync. burst	399.00
Grafikkarten	
Matrox Millenium 2MB	559.00
Matrox Millenium 4MB	849.00
Diamond St. 64 Vid. 2MB VRAM	499.00
Elsa Winner Trio 2MB DRAM	299.00
Elsa Victory	a.A.
CD-R	
Yamaha CDR102 2/4-fach	1199.00
Phillips CDD2000 2/4-fach	1199.00
CD-Rohlinge	16.95
Mengenstaffeln auf Anfrage	

Schnäppchen

Titel		Preis
Creature Shock	A	19,95
Crusade	D	44,95
Das Amt	D	39,95
Das Schwarze Auge 1	D	39,95
Dawn Patrol	D	29,95
Der Planer 1 & Extra	D	19,95
Die Siedler	D	29,95
Discworld	A	49,95
Dungeon Master 2	D	49,95
FIFA Soccer 95	D	29,95
Flight Of The Amaz. Queen	D	49,95
Indiana Jones 4	D	29,95
Indy Car Racing	A	19,95
Jagged Alliance	D	29,95
Kings Quest 7	D	34,95
Kyrandia 3	D	19,95
Little Big Adventure	D	29,95
Magic Carpet 2	D	39,95
Maniac Manison 2 (DOTT)	D	29,95
Marine Fighters (US Navy Data)	D	19,95
Master Of Orion	D	39,95
Nascar Racing	A	23,95
NHL Hockey 95	D	29,95
Noctropolis	D	29,95
Oldtimer	D	24,95
Populous 2 + Powermonger	A	29,95
Privateer	A	29,95
Rebel Assault	D	29,95
Rugby World Cup 95	A	19,95
Sam & Max	D	29,95
Strike Commander	A	29,95
Syndicate Plus	D	29,95
System Shock Classic	D	29,95
Theme Park	D	29,95
Ultima 7 Classic	A	29,95
Ultima Underworld 1+2	A	29,95

ROT STIFT

Helmstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
Internet:
http://www.rotstift.de

Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an !!

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten. Versandkosten Inland: CDs und Software: Vorkasse 10,- DM; Nachnahme 15,- DM; ab 200,- DM Warenwert (Software !!) frei!

Hardware- und Express-Sendungen nach Aufwand !!

Keine Panik: Plug & Play

Plug and Hey!!

Ganz so einfach, wie von den Herstellern vorgegaukelt, ist die Installation moderner Steckkarten nicht. PC Player zeigt, wie es trotzdem geht.

Aus dem Handbuch: »Wie ruiniere ich eine gute Idee am schnellsten«: Man entwickle ein Verfahren zur völlig streßfreien Installation von Sound-, Grafik- und sonstigen Karten, übertrage dann die Weiterentwicklung einem unabhängigen Gremium und lasse den Dingen ihren Lauf.

Nun muß zwangsläufig folgendes passieren: Billiganbieter gehen fleißig mit dem nicht geschützten Slogan »Plug & Play« (kurz PnP) hausieren, entwickeln halbgare Produkte, dem Gremium fällt schnell noch ein, daß man ja einige wichtige Dinge vergessen hat, der Standard wird geändert – und der Anwender, der eigentlich von ein paar Sorgen befreit werden sollte, ärgert sich mehr als zuvor.

Seit Anfang 1994, als Intel erstmals mit der Idee von PnP und einigen Demonstrationskarten auftrat, geht mit der angeblichen Hardware-Automatik so einiges schief. Der Grund ist einfach: Der Ausdruck »Plug and Play« ist, da der amerikanischen Umgangssprache entnommen, nicht rechtlich zu schützen, und nicht einmal ein offizielles Logo des PnP-Konsortiums existiert – von einer Überwachung der Spezifikationen ganz zu schweigen. Dadurch können solche, für den Benutzer gar nicht komische Situationen entstehen, wie sie auf der letztjährigen CeBIT am Stand eines großen deutschen Grafikkartenherstellers zu beobachten waren: »Ich hab' mir da eine neue Karte von Ihnen gekauft, auf der Schachtel steht »Plug & Play«, aber mein Rechner sagt, das wäre keine PnP-Karte!« Antwort des Support-Technikers: »Ja wissen Sie, unser Plug & Play ist ein anderes Plug & Play als Microsofts Plug & Play«. Aha ...

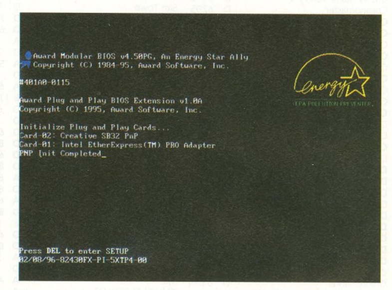
Drei Dinge braucht das PnP

Daß neben Intel (die sich mittlerweile aus der PnP-Entwicklung zurückgezogen haben) auch der Software-Riese Microsoft hier ins Spiel kommt, ist nur natürlich – immerhin gehören zu einem echten »Plug & Play«- System drei Dinge:

1.) ein Motherboard mit PnP-BIOS
2.) eine echte PnP-Karte mit eigenem BIOS
3.) ein Betriebssystem mit PnP-Funktionen, wie Windows 95.

Erst wenn diese drei Voraussetzungen gegeben sind, installieren sich neue Karten von selbst. Die Grundidee von PnP ist, daß jede neue Komponente sich am System automatisch anmeldet, die nötigen Ressourcen wie IRQ- und DMA-Kanäle werden dem Gerät dann vom Rechner zugeordnet.

Das funktioniert tatsächlich – mit den aktuellen Soundkarten von Creative Labs und Terratec sowie Netzwerkkarten von 3Com und Intel konnte sich PC Player in PnP-Motherboards schon des öfteren stundenlanges Installieren ersparen. Das Problem liegt also im wesentlichen darin, die echten PnP-Komponenten zu identifizieren. Bei Motherboards und Steckkarten gibt es dafür nur eine sichere Methode, nämlich das Beobachten der Einschaltmeldung. Unserem Bildschirmfoto können Sie entnehmen, wie das aussehen muß: Noch bevor das Betriebssystem läuft, werden die Karten identifiziert, und gleich konfiguriert.



Nur so ist echte PnP-Hardware zu erkennen: Sie meldet sich schon beim Start des Rechners an. PCI-Karten erscheinen dabei nicht, sie sind immer PnP-fähig.

PCI-Karten sind unsichtbar!

PCI-Karten melden sich dabei im übrigen nicht, sie sollten von Haus aus PnP-fähig sein. Sichergestellt ist diese Eigenschaft, wenn sich das originale PCI-Logo auf der Verpackung befindet – es weist auf einen ausführlichen Kompatibilitätstest hin, den die Karte bestanden hat. Leider verwenden nicht alle Hersteller das Logo – es ist dennoch das sicherste Anzeichen für eine kompatible Karte.

Voraussetzung für eine automatische Anmeldung ist auch, daß ein echtes PnP-BIOS das Motherboard antreibt. Mit den aktuellen Versionen von AMI (WinBIOS 1.x) und Award (4.5 und alle höheren Versionen) ergeben sich keine Schwierigkeiten. Um bei einem alten Motherboard dennoch zu einem PnP-BIOS zu kommen, ist der Hersteller oder Verkäufer des Boards gefragt. Kann der nicht helfen, gibt es einige Spezialanbieter wie die rührige Firma Microid Research, die für nahezu jedes alte Board spezielle BIOS-Versionen anbietet. Im Internet ist Microid unter www.mrbios.com zu erreichen.



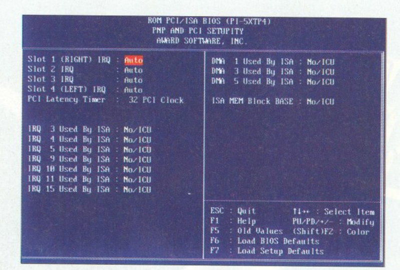
Das einzig echte PCI-Logo. Selten gesehen, ist es doch der einzige Garant für eine voll kompatible PCI-Karte.

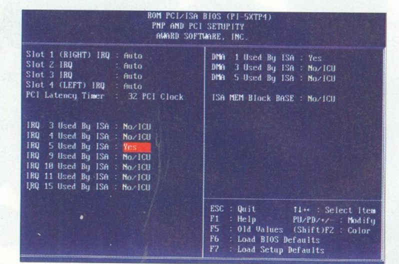
Ein wichtiges Detail gilt es zu beachten: Stecken noch alte, nicht PnP-fähige Karten im Rechner, so müssen diese von Hand ange-



Neueste Deutsche Welle!
STEREO
105.0
RDS MPU MIDI 4
miroSOUND
PREIS-
HAMMER
DM 399,-*
miroSOUND – RDS-Radio
& Wavetable am PC!
* empfohlener Verkaufspreis inkl. MwSt.
miroSOUND PCM12 „PC Professionell“ Deutschland, 12/95
miroSOUND PCM20 radio „PC Magazine“ Frankreich, 2/96
Plug'n Play Version
miro
miro D (05 31) 21 13-100 · miro A (1) 7 01 55 · miro CH (01) 741 05 15 · http://www.miro.com
miroSOUND PCM12
miroSOUND PCM20 radio
MEGA-SOUND!
All-in-One: HiFi-Center
& Musik-Workstation!
Hochwertiger Stereo-Sound für Musik-Fans, Radiohörer, Komponisten und Entertainer.
Wavetable-Sound pur: miroSOUND PCM12 schon für DM 299,-*
► Yamaha OPL 4 Wavetable-Power
► RDS-Stereotuner onboard (miroSOUND PCM20 radio)
► Profisoftware mit Stereorack & MIDI-Studio inkl.
► General MIDI unter DOS und Windows
► CD-ROM-Interface für Enhanced IDE
► Plug & Play

meldet werden. In unseren Bildschirmfotos sehen Sie das Setup-Programm eines optimalen PnP-Rechners – hier darf das BIOS über alle freien IRQs und DMA-Kanäle entscheiden. Darunter dagegen ein Rechner, in dem ein alter Soundblaster Pro in den Standardeinstellungen eingebaut wurde: IRQ 5 und DMA 1 müssen hier als von einer ISA-Karte belegt (Used by ISA) markiert sein, damit das BIOS diese Ressourcen keiner anderen Karte zuordnet – sonst gäbe es einen kräftigen Absturz. Zwar soll sich in der Regel das ICU-Programm (dazu gleich mehr) um diese Zuordnung kümmern, doch ein Eintrag im BIOS ist die sicherste Methode.





Oben das Setup eines vollständigen PnP-Rechners – alles darf das BIOS hier selbst einstellen. Im unteren Bild müssen die Ressourcen eines alten Soundblaster Pro von Hand gesperrt werden.

ICU bringt PnP in alte Rechner

Wenn kein PnP-BIOS im Rechner steckt und auch ein Upgrade nicht verfügbar ist, gibt es dennoch Hilfe. Das Zauberwort heißt »ICU« und steht für »ISA Configuration Utility. Es ersetzt quasi ein PnP-BIOS durch einen kleinen Treiber namens DWCFGMG.SYS, der in der Datei CONFIG.SYS geladen werden muß. Außerdem gehört dazu ein Programm, mit dem PnP-Karten von Hand konfiguriert werden. Das geht dennoch leichter als mit den üblichen Setup-Programmen jeder Karte, denn ICU wacht darüber, daß keine Ressourcen doppelt vergeben werden. Die aktuellste Version des ICU-Paketes finden Sie auf dem CD-ROM der nächsten Ausgabe.

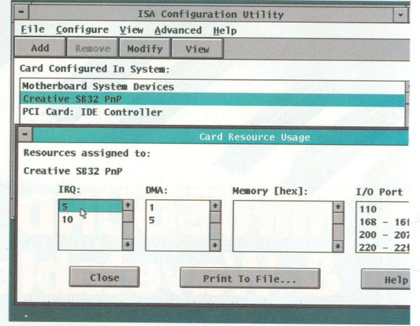
Die typische Installation einer PnP-Karte, wie etwas des Soundblaster 32 PnP, in einem Nicht-PnP-System läuft wie folgt ab:

1.) Installation des ICU und des DWCFGMG.SYS
2.) Einbau der Karte
3.) Starten des Rechners unter DOS
4.) Aufrufen von ICU
5.) Konfigurieren der Karte anhand der Meldungen von ICU
6.) Neustart des Rechners

Das war es schon. Wenn Windows 95 zum Einsatz kommt, meldet es jetzt nach einem Start, daß eine neue Komponente gefunden wurde und installiert die Treiber automatisch. Daß vorher noch ICU zum Zuge kam, dient nur für eine einwandfreie Funktion des PnP-Systems unter DOS. Wer nur mit Windows 95 arbeitet, sollte eine neue PnP-Karte einfach nur einbauen (Ausnahme: 3D-Blaster), und dann Windows starten – die PnP-Funktionen übernimmt hier das Betriebssystem. Wer aber auch mal auf DOS zurückgreift, kann leider nicht diese Abkürzung nehmen.

Eine kleine Besonderheit gibt es noch zu beachten, wenn ein PnP-Produkt von Creative Labs zum Einsatz kommt. Hier ist unbedingt bei jedem Start von DOS oder dem MS-DOS-Modus von Windows 95 das Programm CTPNP aufzurufen. Es initialisiert PnP-Karten von Creative Labs und setzt bei den Soundblastern gleich die Variable BLASTER auf die aktuellen Werte – ohne Neustart.

Das alles sorgt leider immer noch nicht dafür, daß sich DOS-Spiele die PnP-Funktionen auch zu Nutze machen würden – uns ist bisher kein Titel bekannt, der auch nur versuchen würde, die Konfiguration der Soundkarte über PnP zu erledigen. Das ändert sich erst, wenn Spiele hauptsächlich unter Windows 95 laufen, denn da muß nur noch ein Mal der richtige Treiber installiert werden. Für Soundkarten heißt Plug & Play also weiterhin: In den Spielen muß IRQ und DMA von Hand eingestellt werden, oder die »SET BLASTER=«-Anweisung in der AUTOEXEC-Datei korrekt sein, wie es im Handbuch des Spiels steht. **(nie)**



Sieht aus wie Windows, ist aber ICU unter DOS. PnP-Hardware wird so mit einem einheitlichen Programm konfiguriert, wenn kein PnP-BIOS vorhanden ist.

KOMPLETTLÖSUNG: ZORK NEMESIS, TEIL 1

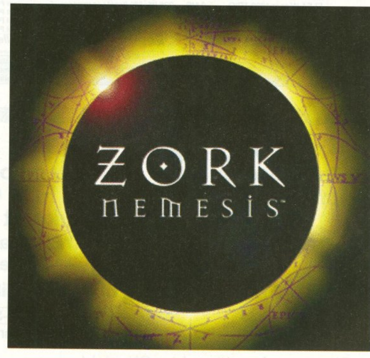
Der Stein der Weisen

Vier Alchimisten, vier Elemente, vier Planeten, vier Metalle: Trotzdem lösen wir Zork Nemesis in nur zwei Teilen komplett auf.

Das Adventure »Zork Nemesis« haben wir nicht umsonst mit einem Gold-Player ausgezeichnet. Die Alchimie-Story hat der Redaktion derart gut gefallen, daß sie schon mehrere von uns durchgespielt haben. Unter der Leitung von Boris Schneider bringen wir Ihnen eine Komplettlösung in Bildern.

Zork Nemesis teilt sich in sechs einzelne Abschnitte auf. Da ist zuerst der Tempel von Agrippa, vor dem Sie sich zu Spielbeginn befinden. Haben Sie dort eine Reihe von Aufgaben gelöst, dürfen Sie in die vier Heimatwelten der Alchimisten reisen. Jede Welt ist ein in sich abgeschlossenes Adventure mit dem Ziel, das Metall des jeweiligen Alchimisten zu beschaffen. Haben Sie alle vier Welten gelöst, kommt es zu einem furiosen Finale im Tempel von Agrippa. Im ersten Teil dieser Lösung nehmen wir uns den Tempel sehr genau vor und lösen auch die beiden kleineren Welten des Spiels auf. In der nächsten Ausgabe lüften wir dann das Geheimnis um das »Conservatory« und »Irondune« und erklären Ihnen das Endspiel.

Versteckte Hinweise gibt es in Zork Nemesis an jeder Ecke. Recht harmlos sieht das der Packung beiliegende Tagebuch von Agent Bivotar aus, doch es enthält teilweise sogar komplette Lösungen. Lesen Sie es ruhig durch, es verrät nichts, solange Sie nicht gezielt das Buch durchsuchen. Alle größeren Puzzles sind mehrfach »abgesichert«. Zum einen finden Sie irgendwo im Spiel ein Buch mit den entscheidenden Hinweisen, oder aber Sie puzzeln sich logisch heran (geht meistens). Dazu ist es wichtig, die Bedeutung der einzelnen Symbole in Bezug auf die vier Alchimisten ständig parat zu haben. Gerade im Tempel selbst lösen sich dann fast alle Rätsel wie von selbst. Zu guter Letzt läßt sich fast alles auch durch Ausprobieren lösen. Sterben kann man nur an offensichtlich gefährlichen Stellen; nicht mal ein Dutzend Todesarten haben wir gezählt. Regelmäßiges Speichern ist also Pflichtsache, aber Sie müssen nicht paranoid bei jedem Schritt speichern. Heben Sie sich in jedem Fall Spielstände am Beginn der vier Welten auf; Activision wird im Sommer kostenlose Erweiterungssets spendieren, die zusätzliche Puzzles in das Spiel einbauen.



Unsere Lösung bezieht sich nur auf die Rätsel in Zork Nemesis. Alle Gegenstände, die nicht direkt mit einem Puzzle zu tun haben, lassen wir aus. Sie sollten das allerdings nicht tun: Spätestens zum Endspiel müssen Sie aus den vielen kleinen Videoclips und Büchern zusammengesetzt haben, wer eigentlich der Nemesis ist und was er will. Außerdem sind in diesen Büchern oft komische Anspielungen auf die älteren Zork-Spiele versteckt.

Der Tempel der Agrippa

Den Spielbeginn sollten Sie zum Erforschen der Bedienung benutzen. Der komplette Vorhof ist nur zum »Ansehen« gedacht. Auch der Raum mit dem Sarg dient nur der Atmosphäre. Das eigentliche Spiel beginnt erst hinter der Tempeltür.

Die Tempeltür läßt sich öffnen, wenn der Mond die Sonne berührt. Ziehen Sie also mit der Maus den linken Knauf ganz nach oben. Das ist weniger ein Puzzle als eine Gewöhnung an die Benutzerführung. Es wird schon noch schwerer.

Im Tempel orientieren Sie sich am besten anhand der Karte, die gleich dreimal im Spiel auftaucht: Auf Seite 13 des Handbuchs, der letzten Seite von Bivotars Tagebuch oder im Diarium des Nemesis in der Bibliothek. Der Tempel teilt sich in vier große Bereiche auf: das Atrium mit den Springbrunnen, das Alchimie-Labor, die Bibliothek, und der »Friedhof« mit den Särgen, dem Planetarium und drei weiteren versteckten Räumen.

Das Alchimie-Labor enthält zwar keine Puzzles, aber doch eine Menge Hinweise über das bisherige Geschehen. Ein Buch, das nur über eine Leiter erreichbar ist, zeigt die vier Alchimisten bei der Arbeit. Die sprechenden Scheiben geben Aufschluß über die Bemühungen des Nemesis und die Schriftrolle erklärt die grafischen Symbole der Elemente. Eine ähnliche Erklärung ist im Vorraum des Planetariums in den Planeten-Postern zu finden. Im verfallenen Garten gibt es eine Sonnenuhr. Nehmen Sie dort den »Zeiger« mit.



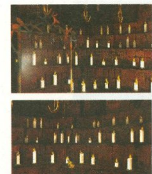
Die Bibliothek enthält mehrere lesenswerte Bücher (alle auf der Bank anklickbaren) sowie vier Wandschirme, die Sie zur Seite räumen sollten. Schieben Sie den ersten nach links, den zweiten und dritten nach rechts, und den vierten wieder nach links.



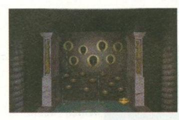
Wie Sie aus der Karte sehen, ist hier der Geheimraum für Feuer zu finden. Also sollten Sie die Zeichnung auf der Tür so drehen, daß der Kopf auf das Symbol für Malevaux, den Feuer-Alchimisten, deutet. Es ist das nach unten zeigende, leere Dreieck.



Im dahinter liegenden Raum steht eine Sonnenuhr, allerdings ohne Zeiger. Stecken Sie den Zeiger der Sonnenuhr des oberen Tempels ein und drehen Sie das Zifferblatt dann so, daß der Schatten auf das Feuer-Symbol fällt. Es öffnet sich eine weitere Tür.



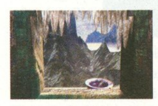
Bevor Sie in das Kerzenzimmer treten, sollten Sie sich nach links drehen und den Spiegel mitnehmen. Hängen Sie ihn dann an den ersten Haken von links. Sie sehen eine Kerze bläulich leuchten. Suchen Sie genau diese Kerze im Raum und klicken auf die Flamme. Damit haben Sie das Feuer schon gefunden.



Die Wasser-Zimmer erreichen Sie vom Friedhof aus, wenn Sie sich rechts halten. Sie stehen vor zwei Türen, die auf seltsame Art und Weise miteinander verbunden sind. Links ist ein Flötenspieler zu sehen, rechts einige Brunnen. Die Aufgabe ist, die Tonfolge des Musikers mit den Brunnen nachzuspielen. Falls Ihnen das absolute Gehör fehlt, schauen Sie einfach in unserem Bild nach.



Gehen Sie jetzt durch die linke Tür und Sie sollten in der Kreis-Galerie landen. Die Sanduhr ist ein Stuhl und der in Wirklichkeit eine Zeitmaschine. Wenn Sie sich im Uhrzeigersinn drehen, springen Sie in der Zeit vorwärts. Drehen Sie sich gegen den Uhrzeigersinn, läuft die Zeit zurück.



Das Wasser beschaffen Sie sich wie folgt: Drehen Sie sich in die Zeit des Tempelbaus zurück (Klopfgeräusche). Nehmen Sie die Säge mit. Gehen Sie in die Eiszeit (Eisiger Wind). Sägen Sie einen Eiszapfen ab. Gehen Sie wieder vor in die Zeit der Vulkane (Feuerprasseln). Sehen Sie sich die Schale an: Der Eiszapfen schmilzt. Berühren Sie das Wasser und auch dieser Teil ist gelöst.



Die Erde-Zimmer erreichen Sie vom Friedhof aus, wenn Sie sich auf der Karte nach links oben orientieren. Als erstes stoßen Sie auf eine Tür mit Skelett-Fingern. Sie sollten hier die Symbole für das Element Erde sowie den zugehörigen Planeten freilegen (siehe entweder Labor oder Planetarium-Eingang).



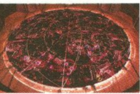
Nach ein paar Metern stoßen Sie auf ein Teleskop, das auf Ihr Ziel weist. Achten Sie auf das Symbol neben dem Totenkopf-Kristall im Teleskop: Es ist das nach unten zeigende, ausgefüllte Dreieck (das Symbol von Kaine und Erde).



An der Schalttafel für den Minenwagen müssen Sie den Knopf drücken, der ebenfalls das entsprechende Dreieck anzeigt. Steigen Sie dann in den Wagen und fahren Sie los. Am Fahrtziel berühren Sie den Kristall und haben auch dieses Element schon gelöst.



Die Luft-Zimmer erreichen Sie vom Friedhof aus, wenn Sie sich auf der Karte nach rechts oben orientieren. Als erstes stoßen Sie auf fünf farbige Hörner, die aber keine weitere Bedeutung haben und Ihnen lediglich die Zuordnung der Farben zu den Elementen verdeutlichen.



Auf der in den Boden eingelassenen Sternenkarte dürfen nur die Blauen Sterne (für Luft) blinken. Die lila Sterne müssen alle ausgeschaltet werden. Es lohnt sich zeitlich nicht, logisch an dieses Puzzle zu gehen, denn Ausprobieren ist schneller. Klicken Sie einfach wie folgt: Alle ausgeschalteten blauen Sterne einschalten. Alle lila Sterne ausschalten. Wieder alle ausgeschalteten blauen einschalten, und so weiter.



Nach circa einer Minute Klickerei sollte sich eine Treppe herabsenken und Sie zur Luftmaschine führen. Gehen Sie um die Maschine herum, um die beiden Käfer-Schalter zu finden. Der dunkle Käfer verdunkelt auch den Raum.



Eine weitere Platte an der Maschine zeigt, in welchem Verhältnis die Farben gemischt werden sollen. Stellen Sie die Regler darauf ein (Regler Eins ist zum Glück auf der richtigen Position kaputt gegangen), entsteht ein Tornado, den Sie anklicken. Schon haben Sie das Luft-Element.



Das Planetarium ist erst sinnvoll, wenn Sie alle vier Elemente im Tempel gefunden haben. Dann geben Ihnen die Alchimisten eine strahlende Kugel, die Sie als Sonne einsetzen sollen. Stellen Sie dazu den linken Hebel im Planetarium nach rechts (Mitte). Legen Sie die Kugel in die Halterung und stellen Sie den Hebel links nach ganz oben. Jetzt können Sie am rechten Schalter drehen. Sobald ein Planet voll im Sonnenlicht ist, werden Sie in die Welt des entsprechenden Alchimisten verschickt.

Das Kloster von Malveaux

Einige allgemeine Tips zu Beginn: Im Kloster gibt es außergewöhnlich viele »Rote Heringe«, also Räume oder Bücher, die nicht die geringste Bedeutung haben; sie sind noch nicht mal für die Handlung wichtig. Also deuten Sie nicht zu viel in die Namensschilder oder in die zahlreichen unerreichbaren Türen. Die meisten bleiben im Spielverlauf unerreichbar.

Am Kloster angekommen, sollten Sie als erstes nach rechts gehen und dort eine Münze aufsammeln.



Gehen Sie die Treppen nach oben und drehen Sie sich direkt vor dem Eingang nach rechts; dort ist ein Loch, durch das Sie in das Gebäude gelangen. Gleich am Eingang ist ein Klingelbeutel. Deponieren Sie hier Ihre Münze im oberen Schlitz. Sie erhalten sechs Karten. Bevor Sie diese wegklicken, notieren Sie sich bitte die Reihenfolge der Icons. Haben Sie dies verpaßt, können Sie den Spendenkasten jederzeit öffnen, die Münze herausnehmen, dann den Kasten wieder schließen und die Münze erneut einwerfen.

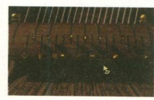
Gleich als nächstes stoßen Sie auf Statuen der sechs Götter der Emotionen. Vor den Statuen sind Vasen mit Schildern. Nehmen Sie alle Schilder und ordnen Sie die



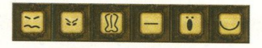
Icons den Göttern zu. Tip: Von links nach rechts im Uhrzeigersinn ist die Reihenfolge der Icons identisch mit der Reihenfolge der Icons aus dem Spendenkasten.

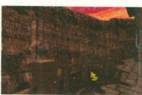


Notieren Sie sich nun die Reihenfolge, in der die sechs Götter ihren Spruch aufsagen; diese Reihenfolge ist später wichtig. Gehen Sie im Kloster nach rechts, stoßen Sie auf einen weiteren Gebetsraum, in dessen Seitenraum ein loses Gitter zu finden ist. Unter dem Gitter ist ein wichtiger Hinweis für ein späteres Puzzle.



Gehen Sie nun vom zentralen Klosterpunkt nach links und die Treppe nach oben. Sie stehen im unteren Teil des Glockenturms. Läuten Sie die Glocken in der Reihenfolge, in der die Emotions-Statuen am Eingang den fertigen Spruch aufgesagt haben.





Aus dem Glockenturm wird ein Seil herabgelassen. Wenn Sie auf das Seil klicken, werden Sie einige Meter in die Höhe gezogen. Sie müssen dann genau auf das Fenster kurz vor dem Scheitelpunkt der Bewegung klicken, um auf das oberste Stockwerk des Klosters zu gelangen.



Über die Terrasse erreichen Sie das Zimmer von Malveaux. Hier sollten Sie alles genau lesen, sich das Flammen-Plakat an der Wand genau ansehen und das Buch bemerken, das völlig unscharfe Bilder zeigt. In diesen Raum müssen Sie später nochmal zurück. Sehen Sie sich das Bücherregal genau an. Ein Buch führt in einen Geheimgang, der Sie wieder zum zentralen Punkt des Klosters führt.



Gehen Sie nochmal in den Glockenturm und um die Läut-Anlage herum. Sie gehen an den Zimmern mehrerer Ordensbrüder vorbei und entdecken auch die Kammer eines kleinen Mädchens; hier sind nur Hinweise für die Handlung versteckt. Ganz am Ende des Ganges ist ein Lesezimmer, das viele alchimistische Hinweise enthält, sowie einen mitnehmbaren Gegenstand: den Zerrspiegel (hinten rechts). Beachten Sie, wie das Buch unscharf wird, wenn Sie den Spiegel mitnehmen.



Gehen Sie durch den Geheimgang zurück in Malevauxs Zimmer und legen Sie den Spiegel auf das Buch. Notieren Sie sich die Position der Totenköpfe.



Gehen Sie nun in die Bibliothek im hinteren Teil des Klosters. Die Bücher haben, bis auf einen Hinweis über den Schild von St. Yorick, keine tiefere Bedeutung. Ganz am Ende der Bibliothek führt eine Tür in einen weiteren Raum. Die Türen sind verschlossen und werden das auch bleiben. Nur die Absperrung zum Keller läßt sich öffnen. Dazu müssen Sie auf der Uhr in der Mitte den »OPEN«-Code eingeben. Der Code wird über den Notizzettel unter dem Gitter des Gebetsraums gebildet. Der Text links ist gar kein Text, sondern eine Hälfte einer Übersetzungstabelle. Notieren Sie sich die auf der rechten Seite abgebildeten Symbole für die Buchstaben O,P,E und N, und klicken Sie diese Symbole auf der »Uhr« an.



Im Museum sollten Sie als erstes die Alarmanlage ausschalten, damit Sie Gegenstände mitnehmen können. (Versuchen Sie mal, den Rubin zu klauen, ohne die Alarmanlage abzuschalten. Speichern Sie vorher!). Öffnen Sie den Kessel in der Mitte und drücken Sie den rechten unteren Knopf.



Aus dem Museum brauchen Sie zwei Gegenstände: Den Rubin und die Fackel, die in einer hinteren Ecke ziemlich versteckt untergebracht ist.



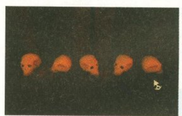
Schwer zu erkennen: An einer Stelle führt Sie eine Falltür noch weiter in den Keller. Gehen Sie vorsichtig nach unten.



Bevor Sie hier weitergehen: Erinnern Sie sich an die »Grues«, die im Dunkeln hausen? Zünden Sie Ihre Fackel an der Wandfackel an, um nicht gefressen zu werden.



Öffnen Sie den Sarg, legen Sie sich hinein und setzen Sie den fehlen Rubin in Yoricks Schild ein, nehmen Sie dann den feuerfesten Schild mit.



Gehen Sie auf dem Rückweg nicht nach links zum Museum, sondern nach rechts zu den Lava-Steinen. Die Feuerwand überwinden Sie mit Yoricks Schild. Dann finden Sie zur rechten fünf Schädel. Drehen Sie diese so wie die Zeichnung in Malevauxs Buch.

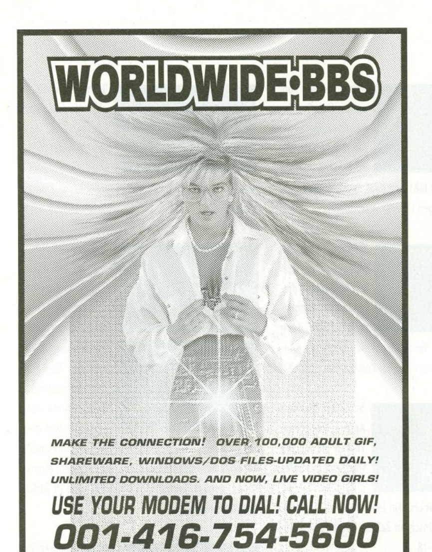


Hinter Ihnen hat sich der Eingang in Malevauxs Labor geöffnet. Dort finden Sie einen Schlüssel und ein Stück Metall, das Sie nach den über das Kloster verstreuten Anweisungen veredeln sollen. Das Buch ist nur für die spätere Handlung wichtig.





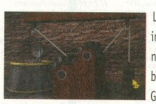
Ziehen Sie mit dem Schlüssel die erste Maschine auf. Legen Sie den rechten Hebel um und plazieren Sie das Metall in die untere Halbkugel. Legen Sie den Hebel erneut um, und Sie erhalten die gewünschte Kugel.


WORLDWIDE·BBS
MAKE THE CONNECTION! OVER 100,000 ADULT GIF,
SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!
UNLIMITED DOWNLOADS. AND NOW, LIVE VIDEO GIRLS!
USE YOUR MODEM TO DIAL! CALL NOW!
001-416-754-5600
INTERNATIONAL LONG DISTANCE RATES APPLY


Sphärenklänge...
Das absolute Klangerlebnis
SV 725 AEROSPACE BETA STEREO-SYSTEM
Das ist der Klang in Vollendung. Aktives 3-Wege System mit zwei großen Subwoofern, Mehrkanal Verstärkereinheit, 240 Watt PMPO, Spezial-Netzteil, Standfüße für die abnehmbaren Boxen, Kopfhörer- und Mikrofonbuchse, Balance- und Klangregler.
unverbindliche Preisempfehlung DM 349,–
SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE
Musik nicht nur hören, sondern erleben. 2-Wege System/180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte (Normal, Theater, Konzerthalle und Live), Spezial-Netzteil, Kopfhörerbuchse, Bass- und Höhenregler.
unverbindliche Preisempfehlung DM 199,–
SV 732 AEROSPACE EXTREME
Magnetisch abgeschirmt, 100 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, Kopfhörerbuchse, inkl. Spezialnetzteil
unverbindliche Preisempfehlung DM 99,95
SV 740 AEROSPACE ALPHA
Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Betrieb über Batterien möglich, inkl. Spezialnetzteil
unverbindliche Preisempfehlung DM 39,95
SBC 615 STEREO LAUTSPRECHERSATZ
Magnetisch abgeschirmt, 70 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, inkl. Spezialnetzteil
unverbindliche Preisempfehlung DM 69,95
Jöllenbeck
GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb nur über den Fachhandel



Auf dem Weg zur nächsten Maschine sollten Sie schon mal den Ofen heizen und den Lavafluß starten, indem Sie das Ventil hier aufdrehen.



Legen Sie die Kugel in den Käfig des Reinigungsbads und bewegen Sie das Gegengewicht nach oben. Entnehmen Sie die polierte Kugel.



Am Ofen stellen Sie die Flammenfarben nach dem Plakat in Malevauxs Raum ein. Dann werfen Sie die polierte, gewaschene Kugel in den Mund. Betätigen Sie jetzt den Blasebalg am Boden und berühren Sie das Metall – die Welt ist gelöst!

Die Klinik von Sartorius

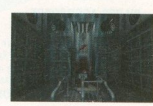
Vorsicht! Dieser Programmteil ist nichts für schwache Nerven oder Late-Night-Spiele-Sessions. Ein gruseliges Puzzle sowie eine entnervende Soundkulisse werden Sie garantiert nervös machen und den Charakter von Sartorius als Retter der Zorkheit gewaltig in Frage stellen.



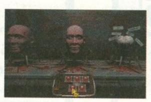
Zu Beginn dieser Welt schauen Sie sich im Archiv um (nur Handlungshinweise), sehen, daß im Lift viele Schlüssel fehlen und finden ein seltsames Labor. Bevor Sie mit diesem etwas anfangen können, müssen Sie jedoch in den Keller fahren. Dazu müssen Sie die Lifttüren per Knopf schließen und nach der Fahrt wieder öffnen.



Im Keller müssen Sie nach einer Leiche suchen. Sie befindet sich in einer leicht hervorstehenden Schublade (siehe Pfeil).



Legen Sie die Leiche in die Maschine und drehen Sie die Hebel von links nach rechts. Nehmen Sie den Kopf mit und fahren Sie wieder nach oben.



Setzen Sie den Kopf auf das freie Gestänge und probieren Sie die diversen Knöpfe aus. Der Knopf unten links (Liebe) läßt den Kopf den Teil einer Zahlenkombination sagen (36-24-36).



Nehmen Sie aus dem Kühlschrank den Safe und setzen diesen in den Röntgenapparat ein. Beim Röntgen erkennen Sie nicht nur den Schlüssel, sondern auch den zweiten Teil der Kombination (20-18).



Schalten Sie den Apparat wieder aus, klicken Sie auf die Oberseite des Safes und drehen Sie die komplette Kombination. Am einfachsten klicken Sie direkt auf die gewünschten Zahlen. Die Kombination lautet 36-24-36-20-18.



Nehmen Sie den Klumpen und übergeben ihn der Reinigungsmaschine am anderen Ende des Raums. Sie erhalten den Schlüssel, mit dem der Lift in den zwanzigsten Stock fährt.



Die 20. Etage hat eine undurchdringbare, seltsam wabernde Tür sowie einen Raum mit einem Experiment (erklärt weitere Aspekte der Handlung) und den »Stuhl der Tausend Finger«. Setzen Sie sich in den Stuhl, nachdem Sie die verrückte Patientin gesehen haben (einfach versuchen, weiter zu gehen). Wenn Ihr komplettes Blickfeld nach der Behandlung wabert, sind Sie »synchronisiert« mit der Tür und dürfen hindurch.



In Sartorius Museum gibt es eine Menge Hinweise zum Alchimie-Puzzle dieser Welt sowie zwei wichtige Gegenstände. Nur von der Mitte des Raumes kommen Sie an das in die Wand eingelassene Hospital-Bett heran, auf dem Sie einen Reflex-Hammer finden können.



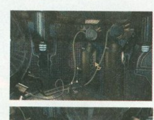
Rechts daneben ist ein Modell des Sanatoriums, dessen Schalter Sie nach rechts umlegen sollten, um eine Leiter in einem anderen Zimmer auszufahren.

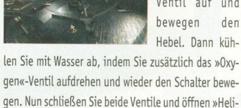


Hinter dem Museum ist ein elektrisch gesichertes Codeschloß. Um es zu öffnen, müssen Sie mit dem Hammer das Glas vor dem Ausstellungsstück »Arm« zerschlagen und diesen mitnehmen. Nur damit läßt sich das Codeschloß öffnen. Einen Code müssen Sie nicht eingeben, einmal klicken genügt. Gehen Sie dann nach oben in Sartorius Alchimie-Labor.



Im Labor müssen Sie zuerst die Batterien mit Wasser aufladen. Füllen Sie dazu einfach das Waschbecken und lassen dann das Wasser wieder ab.





An der Versuchsapparatur gehen Sie so vor, wie in Sartorius Aufzeichnungen beschrieben: Drehen Sie nur das »Hydrogen«-Ventil auf und bewegen den Hebel. Dann kühlen Sie mit Wasser ab, indem Sie zusätzlich das »Oxygen«-Ventil aufdrehen und wieder den Schalter bewegen. Nun schließen Sie beide Ventile und öffnen »Helium«, um die Glaskugel zu heben und das Metall zu berühren. Voila, die Welt ist gelöst!

Nächsten Monat geht es weiter mit Irondune, dem Konservatorium und dem furiosen Finale. **(bs)**



NEO MEDIA

...damit Spielen Spaß macht.

05451/971971
10:00-22:00
05471/8113
Faxline

Duke Nukem 3D*
DM 84,99
Bad Mojo*
DM 79,99
Zork Nemesis
DM 84,99
Die Siedler 2
DM 69,99

Ein kleiner Auszug aus unserem Programm

Alone In The Dark Trilogy[2] 1+2+3 Zusammen	DM 69,99
Aces Over Europe[2]	DM 19,99
Albion	DM 79,99
Bleifuss[2]	DM 54,99
Cyberspeed[2]	DM 69,99
Die Siedler[2]	DM 29,99
Formula One GP 2	DM 98,99
Hexen	DM 89,99
Panzergeneral 2	DM 79,99
Simon the Sorce.2	DM 84,99
Star Trek DS 9	DM i.V..
Stonekeep	DM 84,99
Dark Universe	DM 14,99
7th Guest	DM 19,99
Indy Car Racing	DM 19,99

Top Angabote

Wing Commander 4	DM97,99
Terminal Velocity	DM49,99
Command&Conquer	DM84,99
C&C Mission CD	DM29,99
Rise of the Robots 2	DM84,99
Master of Antaris	DM87,99
Nascar Racing	DM29,99
Rätsel des Master Lu	DM84,99
Civilization 2	DM79,99
Cyberia 2	DM79,99
Silent Thunder*	DM79,99

Fragen Sie nach unserer Preisliste!

4MB PS2 DM119,99

Hitachi CDROM 7fach DM179,99

Händleranfragen erwünscht!

Inh. Markus Recker Bremer Str 87 49163 Bohmte

*Bei Anzeigenschlluß nicht am Lager,
a.A. Auf Anfrage, [2]Deutsche Version,
NachnahmeDM 9.90 zZ. Nachn.gebühr.
Vorkasse DM 8,90.Es gelten unsere AGB.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten
Ab DM 250,-- Best Versandkostenfrei.



Entertainment
Computer-& Videospiele Versand
...online with the future

PC CD-ROM		PC CD-ROM	
A. T. F. US dt	82,95*	Pinball 3D VCR dA	49,95*
Albion dt	79,95	Pinball´95 dt (WIN´95)	49,95
Alien Trilogy dt	84,95*	Pole Position dt	89,95
Anvil of Dawn dt	69,95	Police Quest 5:Swat dt	79,95*
Arcade America dt	79,95	Power Play Hockey dA	59,95*
Assault Rigs dA	64,95	Pro Pinball - The Web dt	49,95
Bad Mojo dt	79,95*	Rayman dA	59,95
Baphomets Fluch dt	69,95*	Rebel Assault 2 dt	79,95*
Battlecruiser 3000 AD dt	59,95*	Return Fire dA (WIN´95)	i.V*
Batman Forever dA	84,95	Revolution X dA	84,95*
Bernhard Langer Golf dt	64,95*	Riddle of Master Lu dt	74,95
Big Red Racing dt	69,95	Ridge Racer dA	52,95*
Bleifuss dt	49,95	Ripper dt	79,95
Braindead 13 dt	64,95	Rise 2:Resurrection dA	84,95
Burning Steel 4 dt	69,95*	S. T. O. R. M. dt	79,95*
Caesar 2 dt	72,95	Schleichfahrt dt	i.V.*
Chronicles of the Sword dt	72,95*	Shannara dt	69,95*
Chronomaster dt	66,95	Shadone dt	84,95*
Civilization 2 dt	89,95	Shell Shock dA	64,95*
Colonisation dt	89,95	Shockwave Ass. dA(WIN´95)	79,95*
Comix Zone dt	54,95	Sid Meier Classics dt	79,95
Command & Conquer dt	79,95	Silent Hunter dt	69,95*
Command & Con. Mission CD	27,95	Silent Thunder dt (WIN´95)	84,95*
Conquerer A.D. 1086 dt	79,95	Simon 2 Special Edition dt	64,95
Conquest of New World dt	84,95*	Space Bucks dt	64,95*
Crusader-No Remorse dt	74,95	Spud dt	i.V.*
Cyber Judas ev	i.V.*	Spycraft:The Great Game ev	79,95*
Cyberia 2 dt	69,95*	Star Trek DS9:Harbinger dA	72,95*
D dt	84,95*	Star Trek NG:Final Unity dt	74,95
Dagger Fall (Elder Scroll 2) dt	74,95*	Strike Base dt	64,95*
Das Schwarze Auge 3 dt	i.V.*	Super Star Wars dt	59,95*
Deadline dA	38,95*	Super Streetfighter 2 dA	59,95*
Deathgate dt	72,95*	Syndicate Wars(Syndicate 2)dt	79,95*
Deathkeep AD&D dA (WIN´95)	69,95*	Synergist dt	i.V.*
Defcon 5 dt	62,95	Teamchef dt	79,95
Der Druidenzirkel dt	64,95	Terminator:Future Shock dt	69,95
Der Planer 2 dt	69,95*	Terra Nova: Strike Force ... dt	74,95*
Descent 2 dA	84,95	TFX Eurofighter 2000 dt	79,95
Descent Mission CD dA	36,95*	The Dig dt	74,95*
Diablo dt	i.V.*	This Means War ! dt	84,95
Die Fugger 2 dt	74,95	Tie Fighter dt	74,95*
Die Siedler 2 dt	74,95*	Tilt dA	49,95
Discworld dt	79,95	Tom & Jerry dt	49,95*
Duke Nukem 3-D dA	76,95*	Tomcat Alley dA	54,95
Dungeon Keeper dt	79,95*	Top Gun dt	99,95
Earthsiege 2 dt (WIN´95)	79,95*	Torin´s Passage dt	79,95
Earthworm Jim 1 dt (WIN´95)	64,95	Touche-Die Abenteuer des ... dt	64,95
Earthworm Jim 1+2 dt	63,95*	Tunnel B1 dt	i.V.*
Ecco the Dolphin dt	54,95	Twisted Metal dA (WIN´95)	59,95*
ESPN Extreme Games dA	52,95	Urban Runner dt	84,95*
Euro´96 dt	72,95*	Virtual Karts dt	69,95
Evocation dt	72,95*	Warcraft 2 dt	69,95
F1 Grand Prix 2 dt	94,95*	Warcraft 2 Expansion Pack dt	29,95*
F1 Manager ´96 dt	74,95*	Warhammer dt (WIN´95)	67,95
Fantasy General dt	67,95*	Warhawk dA (WIN´95)	59,95*
Fast Attack dt	64,95*	Wayne Gretzky All Stars dA	77,95*
FIFA Soccer ´96 dt	76,95	Wing Commander 4 dt	94,95
Gabriel Knight 2 dt	84,95	Worms dt	59,95
Gender Wars dt	72,95*	Worms:Reinforcements dt	34,95
Gene Wars dt	74,95*	Z dt	69,95*
Hardball 5 dA	74,95*	Zork Nemesis dt (WIN)	84,95*
Heroes of Might & Magic dt	72,95	**SUPER PREIS HITS !!**	
Hugo 3 dt	64,95		
Indy Car Racing 2 dA	68,95	7 th Guest dA	19,95
Into the Void dt	72,95*	Alone in the Dark 1 dt	24,95*
Johnny Bazookatone dA	59,95	Bureau 13 dt	19,95
Judge Dredd dA	84,95*	Civilization dA	34,95
Kingdom of Magic dt	69,95*	Creature Shock dA	19,95
Lemmings Bundle ev	29,95*	Daedalus Encounter dt	26,95*
Lode Runner Network dt	72,95	Die Siedler dt	29,95
Mad TV 2 dt	69,95*	Dune 2:Battle for Arakis dt	29,95
MAG ! dt	72,95	FIFA Soccer Classic dt	29,95*
Magic Carpet 2 dt	74,95	Gabriel Knight 1 dt	19,95*
Manic Karts dA	29,95	Games Cheat dt	24,95
Master of Orion 2 dt	82,95*	Grand Prix dA	34,95
Mech Warrior 2 dt	69,95	Indiana Jones 4 dt	32,95*
Mech Warrior 2 Mission CD dA	39,95	Inferno dt	29,95*
Mech Warrior 2:Spec. Edit. dt	79,95	Kings Quest 7 dt (WIN)	34,95*
Mega Pak 5 dA	84,95	Kyrandia 3 dt	21,95
Monopoly dt	64,95	Little Big Adventure Classic dt	29,95*
Myst dt	59,95	Magic Carpet Plus Classic dt	29,95*
Myst-Special Edition 2 dt	64,95	Maniac Mansion 2:Day of ... dt	29,95
NBA Live´96 dt	76,95	Master of Magic dt	39,95*
Need for Speed dt	74,95	Nascar Racing dt	26,95*
NHL Hockey ´96 dt	74,95	NHL´95 Classic dt	29,95*
Night of the Monsters dt	84,95*	Police Quest 4 dt	21,95*
Normality Inc. dt	72,95*	Rüsselsheim dt	19,95
Offensive dt	79,95*	Syndicate Plus dt	29,95
PGA European Tour dA	79,95	System Shock dt	29,95
PGA Tour Golf´96 dA	74,95	Theme Park Classic dt	29,95*
Phantasmagoria dt	76,95	Ultima 7 Compilation dA	29,95

* : Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
können aber inzwischen erschienen sein, Vorbestellung möglich! Stand 12.04.96
Versionen: dt=komplett deutsch ; dA=deutsche Anleitung ; ev=englische Version
Alle Komplettlösungen von Hint Shop und Magic Line erhältlich!!!

Telefonische Bestellannahme:

(0 20 66) 5 41 64

von Montag bis Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax : (0 20 66) 5 40 59
Moerserstr. 61 , 47198 Duisburg-Homberg

Der Versand erfolgt per Nachnahme (DM 9,90-+DM 3,- NN-Gebühr) oder per Vorkasse (DM 6,90-). Ab einemBestellwert von DM 250,-- liefern wir grundsätzlich versandkostenfrei! Auslandslieferung nur gegen Vorkasse (+DM 20). Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir eine Pauschale in Höhe von DM 20,--. Ladenpreise können abweichen.
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!
Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

MultiMedia Soft

Computerspiele

Online - Cafe &. Spielebibliothek

Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden.

Info ✉ Info ✉ Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit *Spielebibliothek* und/oder *Online-Cafe*. Fordern Sie *schriftlich* das Infoschreiben an:
MultiMedia Soft
52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

04157 LEIPZIG,
Max-Liebermann-Str. 35
Tel. 0341-9112540

06122 HALLE/NEUSTADT,
Lise Meitner Straße EKZ Tel. 0345-6902147

15890 EISENHÜTTENSTADT,
Fürstenbergerstraße 39 Tel. 03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER,
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888

39112 MAGDEBURG,
Heidestraße 5 Tel. 0172-39033146

41236 MÖNCHENGLADBACH,
Limitenstraße 152 Tel. 02166-43951

47441 MOERS,
Neuer Wall 2 -4 Tel. 02841-21704

48151 MÜNSTER,
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

66386 St. Ingbert,
Alte Bahnhofstr. 1 Tel. 06894-2055

70567 Stuttgart,
Holdermannstr. 2 Tel. 0711-7170838

52349 DÜREN,
Josef Schregel Straße 50 [Zentrale]
BATTLETECH ZENTRUM
GAMES WORKSHOP Tel. 02421-28100

54290 TRIER,
Pferdemarkt 7 Tel. 0651-9940656

56564 NEUWIED,
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM,
Zerrennerstr. 11 Tel. 07231-17275

49078 OSNABRÜCK,
Martinistraße 82 Tel. 0541-434792

96052 BAMBERG,
Untere Königsstraße 10
GAMES WORKSHOP Tel. 0951-202210

99084 ERFURT,
Meienbergstraße 20 Tel. 0361-5621656

MultiMedia Soft *BÜRO*
52349 DÜREN, Josef Schregel Str. 50
Tel. 02421-28100
FAX 02421-281020

KOMPLETTLÖSUNG: FANTASY GENERAL – TEIL 1

RETTER DER FÜNF KONTINENTE

Allen Märchenhelden präsentieren wir Strategien und Taktiken zu SSIs Hexfeldhit. Sie finden hier nicht nur einen Lösungsweg, sondern sämtliche Parallelszenarios.

Auch die bunten Märchentruppen von »Fantasy General« sind ohne richtige Taktik aufgeschmissen. Deshalb hat Martin Deppe allgemeine Hinweise zusammengetragen, die vor allem die Zusammensetzung Ihrer Armee betreffen. Danach beginnt der Weg durch alle fünf Kontinente bis zum Shadowlord.



Die Schlachten des ersten Kontinents sind als Aufwärmübung zu verstehen.

Qual der Wahl beim General

Da ein späteres Ändern nicht mehr möglich ist, sollte die Wahl des gespielten Generals wohlüberlegt sein. **Knight Marshal Calis** darf einmal pro Schlacht seine gesamte Armee heilen. Ferner kann der Reiterfürst billig Kavallerie erforschen und kaufen. Calis' Charisma sorgt für eine hohe Moral bei seinen Truppen, die andererseits manche Verwundungen in bloße Moralverluste umwandeln dürfen.

Lord Marcas schwört auf Infanterie. Wegen seiner Berühmtheit schließen sich ihm häufig Helden (vor allem Sergeants und Lieutnants) an. Seine Armee ist nicht nur größer als die der anderen Charaktere, sondern auch von Beginn an erfahrener. Neue Einheiten starten direkt auf Level 1, was die Effizienzverluste beim Auffrischen angeschlagener Truppen abmildert. Völlig verzichten muß Lord Marcas (nicht aber seine Truppen!) auf Magie.

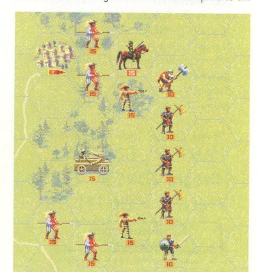
Die hat **Archmage Krell** im Überfluß, er darf in jeder Schlachtrunde einen von vier Kampfzaubern loslassen. Wenn er seine exklusiven magischen Truppen auffüllt, haben die Verstärkungen nicht Erfahrungstufe 0, sondern eine um 1 geringere als der aufzufrischende Trupp. Hat etwa eine Einheit der Erfahrungsstufe 5 sieben Gefallene zu beklagen, würde sie, wieder auf die Sollstärke 15 gebracht, auf Level 2 absacken. Bei einem magischen Trupp wäre die resultierende Stufe hingegen 4.

Sorceress Mordra richtet ihr Augenmerk auf Monstertruppen. Die einzige Dame im Bunde verfügt über zwei Zaubersprüche, von denen sie einen pro Schlacht verwenden darf. Der erste heilt alle Monster, während der zweite eine Pest hervorruft. Der Nutzwert beider Sprüche ist eingeschränkt: Niemand hat eine reine Monsterarmee, so daß der erste Spruch weniger bringt als Calis' Heilzauber. Die Pest verursacht selten mehr als ein oder zwei Verwundete. Zusätzlich erhält Modra bei jeder Schlacht von zwei zufällig ermittelten Monstern Unterstützung, die für die Dauer des Gefechts zur Verfügung stehen.

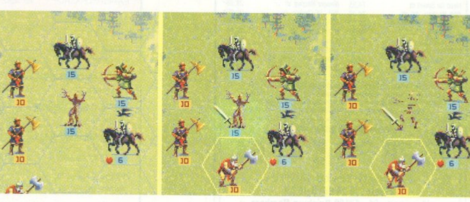
Die Rassen

Egal, welchen General Sie spielen, auf »sterbliche« (human) Truppen können Sie in keinem Fall verzichten. Denn nur bei schwerer Infanterie sowie Kavallerie und Himmelsjägern bieten alle drei anderen Rassen Alternativen. Bei den Bombardierern gibt es neben den menschlichen nur mechanisierte und magische Truppen, die Belagerungsgeräte bleiben Menschen und Mechs vorbehalten.

Sterbliche Truppen können von allen Charakteren angeworben werden. Insgesamt sind ihre Kampfwerte am



Diese Frontlinie schützt vor Angriffen aus östlicher Richtung, die Lücken dienen notfalls zur Flucht.



Das Einkesseln der Treemen zwingt diese nach dem ersten Angriff zur Kapitulation.

schwächsten, doch dafür können nur sie befördert werden – ein gewaltiger Vorteil. Sobald in einer Truppenklasse ein neuer Typ erforscht wurde, darf man (gegen Zahlung des Aufpreises) vorhandene Einheiten entsprechend aufbessern. So wird im Laufe des Spiels aus einem harmlosen Schwertmann ein mächtiger Speerträger, ohne daß seine Erfahrung verloren ginge.

Monster (Beasts) stellen starke schwere Infanteristen und Himmelsjäger. Vergleicht man Monstertruppen mit ihren menschlichen Pendants, so sind erstere oft bei der Verteidigung, immer aber beim Angriff überlegen. Die Magieresistenz ist die selbe, nämlich 75. Nicht zu unterschätzender Vorteil: Die schwere Infanterie der Monster ist durchweg vier Bewegungspunkte schnell.

Magische Einheiten sehen bei Angriffen durch Mech-Truppen schlecht aus. Dafür haben sie mit 90 die höchste Magie-Resistenz. Im Vergleich zu den Sterblichen bieten sie meist bessere Angriffs-, dafür aber etwas schlechtere Verteidigungswerte. Insgesamt sind magische Truppen die teuersten, was durch den oben beschriebenen Erfahrungsbonus beim Auffrischen wettgemacht wird.

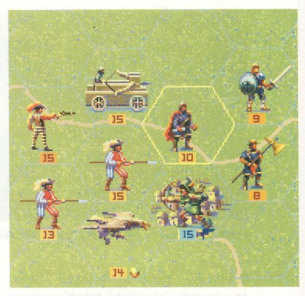
Mechanisierte weisen die beste Panzerung auf und sind zudem am billigsten. Dafür befinden sich ihre Angriffsleistungen nur knapp über dem Niveau der Menschen. Bei Zaubersprüchen können sie wenig Widerstand leisten (Resistenz 50). Mech-Truppen dürfen erst nach der Befreiung von Mechmaster Ferras auf dem zweiten Kontinent gebaut werden. »Verwundete« Mechs kann man zudem erst »heilen«, nachdem in einer späteren Mission ein Ingenieur zur Armee gestoßen ist. Letzter Nachteil: Mechanische Truppen sind im Schnitt langsamer als alle anderen.

Die Truppentypen

Ihre Armee sollte am Ende des zweiten Kontinents fast alle Truppentypen enthalten, nur auf leichte Infanterie sowie leichte Kavallerie kann verzichtet werden. Auch Bombardiere, Himmelsjäger und Kanonen früh anwerben, damit sie an Erfahrung gewinnen. Neben den »Kerntruppen« gesellen sich bald Freiwillige (»Volunteers«) zu uns, die jeweils einen Kontinent lang bei der Armee bleiben. Am Ende jedes Kontinents können sie getrost als Kanonenfutter verwendet werden.

Schwere Infanterie ist gleichermaßen im Angriff wie in der Verteidigung gut. Immer die Bewegungspunkte maximal ausnutzen und möglichst Straßen folgen. In unwegsamem Gelände hat sie sowieso nichts verloren.

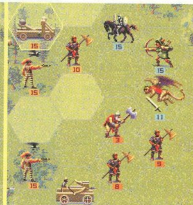
Leichte Infanterie ist billiger und etwas schneller als schwere, dafür aber auch verwundbarer. Der wesentliche Vorteil dieses Truppen sind die Kampfboni in unzugänglichen Regionen, doch bieten dies auch die Plänkler. Deshalb lohnt sich der Kauf kaum; vorhandene Einheiten am besten zum Aufklären einsetzen.

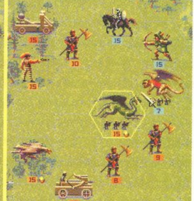


So plaziert, hilft das Belagerungsgerät »passiv« beim Angriff des Lieutnants auf die Stadt.

Plänkler erleiden im Angriff nur durch andere Plänklern sowie Bogenschützen Verluste – es gilt nämlich ihr »Skirmishing«-Kampfwert, der Vorrang vor dem »Melee« der anderen Truppen genießt. Also werden Plänkler zur Schwächung des Gegners eingesetzt, bevor dann die Kavallerie oder schwere Infanterie zuschlägt. Plänkler sind aufgrund ihrer Reichweite und Kampfboni für schwieriges Terrain prädestiniert.

Schützen haben dank ihrer »Missile«-Attacke Vorrang vor Skirmishing und Melee. Sie nehmen im Angriff des-





Abteilung Luftüberlegenheit: Erst greifen die Ballistae an, dann die Katapulte, darauf die Pistoliere und erst zum Schluß der eigene Himmelsjäger.

halb nur gegen andere »Missile«-Truppen Schaden. Besonders lästig sind sie für feindliche Himmelsjäger. Bei Angriffsvorbereitungen sollte man sie nur einsetzen, wenn das Opfer mit Sicherheit zurückgetrieben werden kann – in vorderster Linie haben Schützen geringe Überlebenschancen. Als besonders mächtig erweist sich die »passive« Verteidigung: Beliebig oft verteidigen Bogenschützen angrenzende Bodentruppen gegen alle Melee- und Skirmishing-Angriffe (etwa durch Himmelsjäger, Plänkler oder Kavallerie), nicht aber gegen Missile-Attacken (von Bogenschützen und Bombardieren).

Schwere Kavallerie hat im offenen Gelände eine hohe Reichweite und erhält dort im Angriffsfall acht Punkte zum Melee-Wert addiert. Beim Verteidigen macht sie jedoch keine sonderlich gute Figur, weshalb man sie möglichst durch Infanterie decken sollte. Schwere Kavallerie ist gut für Flankenangriffe, zum Verfolgen angeschlagener Gegner und Heranziehen an gegnerische Städte und Festungen geeignet.

Leichte Kavalleristen sind als berittene Plänkler extrem anfällig für Gegenangriffe. Deshalb lohnt sich der Kauf trotz der großen Reichweite nur für spezielle Taktiken. Wer sie jedoch bereits in der Startarmee hat, kann sie gut als Aufklärer einsetzen.

Bombardiere werden von gegnerischen Belagerungsgeräten, Schützen und Himmelsjägern bedroht. Daher sollte man ihren Zug angrenzend zu eigenen Skyhunters beenden. Bombardiere sind unerläßlich, um starke Bodentruppen zu schwächen und angeschlagene Verbände zu besiegen: Nur Bogenschützen setzen sich direkt gegen sie zur Wehr!

Himmelsjäger haben die gleichen Gegner zu fürchten wie Bombardiere. Letzteren dienen sie als Begleitschutz: Wird ein eskortierter Bombardier von einem gegnerischen Flieger angegriffen, wirft sich der Skyhunter dazwischen – allerdings nur einmal pro Runde. Auch als Aufklärer sowie gegen Bodenziele mit geringem Melee-Wert (etwa Katapulte) zu gebrauchen. Zur Erringung der Luftherrschaft die Jäger als Pulk losschicken und vorher Belagerungsgeräte, Bogenschützen oder Zaubersprüche einsetzen.

Belagerungsgeräte sind die einzigen echten Fernkämpfer im Spiel. Im direkten Angriff sollten sie vornehmlich gegen Gegner zur Luft eingesetzt werden. Ihr zweiter großer Vorteil ist die Fähigkeit, angrenzende eigene Bodentruppen beim Angriff auf Städte und Festungen »passiv« zu unterstützen (siehe Bild). Sowohl im aktiven wie auch passiven Einsatz bilden nebeneinander plazierte Belagerungsgeräte Feuerbatterien, welche die Schußkraft vervielfachen!



Der Rat der Fünf freut sich: Endlich hat mal wieder das Gute gesiegt!

Zauberer beherrschen je nach Stufe einen bestimmten Zauberspruch. So ist der Zauberlehrling sehr nützlich, um feindliche Bogenschützen zum Rückzug zu zwingen. Am wichtigsten sind die Heiler, von denen man nie genug haben kann: Sie verarzten vor und nach der Bewegung Verwundete, auch wenn diese direkt an einen Gegner angrenzen. Die sonstigen Magier verfügen über immer stärkere Kampfzauber, brauchen im Normalfall aber nur spärlich angeheuert zu werden.

Helden gibt es in zwei Ausführungen. Die »echten« Helden haben einen individuellen Namen und sind extrem kampfstark oder magiebegabt. »Normale« Helden (vom Sergeant bis zum General) sind der Schweren Infanterie zuzuordnen. Alle haben nur zehn Stärkepunkte und fördern die Moral benachbarter Einheiten. Außerdem nehmen sie regeltechnisch keinen Platz in der Kernarmee weg, obwohl sie dauerhaft bei Ihnen bleiben.

Auf in den Kampf

Grundsätzlich sollte man beim Aufstellen der Truppen zunächst die strategische Karte zu Rate ziehen: Welche Orte sind einzunehmen? Wie ist das Terrain? Wo gibt es Nadelöhre? Weiter entfernte Zielorte sollten mit schnelleren Einheiten angesteuert werden, näher gelegene eher mit Infanterie. Teilen Sie Ihre Streitkräfte in zwei oder drei unabhängige Gruppen ein, die jeweils eigene Ziele verfolgen. Wichtig ist eine gute Aufklärung, damit man nicht in einen Hinterhalt gerät. Am besten die eigenen Himmelsjäger in der ersten Runde in sämtliche Richtungen schicken.

Beim Aufstellen (und nur dann!) dürfen Belagerungsgeräte und Schützen nach vorne. Da sie relativ langsam sind, werden sie sofort von den anderen Einheiten überholt und solcherart abgeschirmt. Wenn möglich, schon in der ersten Runde an feindliche Städte und Festungen heranziehen – der Gegner darf dann dort keinen Nachschub aufstellen. Dieser Tip gilt natürlich auch für alle weiteren Städte und Festungen.

Lieber einen gegnerischen Trupp komplett vernichten, als zwei anzukratzen. Da man Verwundete per Rast-Befehl nur dann komplett heilen kann, wenn kein Gegner benachbart ist, sollte man angrenzende Feinde vertreiben. Ist dies nicht möglich, kann nur ein Stärkepunkt kuriert werden. Ausnahme: Heiler, Heilzauberstäbe sowie die Sprüche von Calis und Mordra ermöglichen die Genesung von Soldaten, die direkt neben Gegnern stehen.

Beachten Sie die folgende Sonderregel: Ab der dritten angrenzenden Einheit erhält man einen Bonus von vier Punkten auf den Angriffswert. Ist der Feind vollständig eingekesselt, führt ein Rückzug zur sofortigen Vernichtung – selbst dann, wenn ihm seine Kollegen im Weg sind! Diese Situation auf eigener Seite vermeiden und immer Schlupflöcher für die Fronttruppen lassen. Nimmt man vor der letzten Runde alle Ziele ein, bietet einem der Computer die Kapitulation an. Diese nur dann annehmen, wenn nur noch wenige Runden übrig sind und der Gegner noch starke Kräfte hat (oder nachmustern kann). Andernfalls bis zu seiner völligen Vernichtung weiterkämpfen, denn jede Stadt bringt etwas Gold, jeder Tempel ein Zufallsereignis, und jeder Kampf zusätzliche Erfahrung.

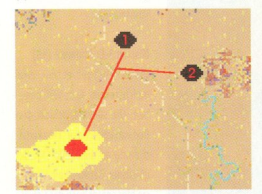
Ödes Land – der erste Kontinent

Diese Komplettlösung wurde auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad erstellt; hier verfügt der Computer über viel Gold, außerdem beginnen seine nachträglich gemusterten Truppen auf der dritten Erfahrungsstufe. Die meisten Ereignisse in Tempeln, Ruinen und Höhlen sind zufälliger Natur. Speichern Sie vorher und laden den Spielstand neu, falls ein beschriebenes Ereignis bei Ihnen nicht eintritt.

Oft stehen auf der Kontinentkarte mehrere Schlachten zur Auswahl, von denen immer nur eine gespielt werden kann. Wir haben alle Missionen gelöst und deuten durch einen Buchstaben hinter der Szenarionummer an, wenn es Varianten gibt. Außerdem wird die maximale Rundenzahl angegeben. Die roten Striche in den Karten zeigen die ungefähre Marschrichtung, die gelben die Aufstellungszonen an.

Mission 1-A: Fareach Valley (10 Runden)

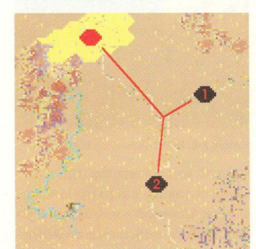
Hier dürfte es keine Probleme geben. Man sollte versuchen, alle seine Einheiten »durchzubringen« und möglichst viel Erfahrung zu sammeln. Zunächst die Standing Stones (1) betreten, wo sich uns Freiwillige anschließen. Rechtzeitig eine Einheit an die Stadt Nisse (2) heranziehen, damit der Gegner keine frischen Truppen aufstellen kann. Nach erfolgreichem Ende erhalten wir 100 Gold und eine Freiwilligen-Kavallerie.



Mission 1-A: Fareach Valley

Mission 1-B: Scarlet Plain (10)

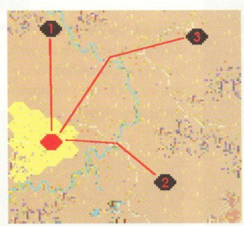
Fast identisch mit der oben beschriebenen Schlacht. Auch im Shrine of Hespae (1) finden wir Freiwillige vor, und die Stadt Fellstan (2) sollte erobert werden. Die Belohnung für unsere Mühen besteht auch hier aus 100 Gold und weiteren Freiwilligen.



Mission 1-B: Scarlet Plain

Mission 2: Hoaroot Forest (15)

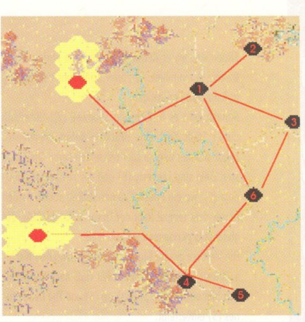
Der größere Teil unserer Armee macht sich auf den Weg nach Nordosten. Zwei oder drei Einheiten genügen, um die Standing Stones (1) zu besetzen, wo wir einen Helden zur Mitarbeit überreden können. Der nördliche Flußübergang wird von einigen Gegnern verteidigt. Hier bietet sich der Einsatz eines Zauberlehrlings an, der die Schützeneinheit verjagt. Ohne den Feuerschutz sind die übrigen Truppen an der Brücke ein leichtes Ziel und werden in den Fluß gedrängt, wo ihre Kampfwerte halbiert sind. Der kleinere Teil unserer Armee wandert inzwischen nach Osten zum Altar of the Twin (2), wo Gold oder sogar ein magischer Gegenstand versteckt ist (zufallsbedingt). Hat unsere Hauptarmee den Fluß überquert, ist die Stadt Linden (3) schnell erobert. Für den Sieg gibt es 150 Gold.



Mission 2: Hoaroot Forest

Mission 3: Cynehelm Valley (15)

Erstmals dürfen wir unsere Kämpfer an zwei getrennten Orten aufstellen – beide Armeen sollten etwa gleich stark und ausgeglichen sein. Während die nördliche den Fluß per Brücke überquert und Norcross (1), die Höhle (2) sowie Fetterton (3) ansteuert, folgt die Südarmee dem Weg nach Osten und besetzt den Shrine of Anark (4). Weiter geht es nach Marebeck (5). Unser Hauptziel, Draggario Castle (6) greifen wir mit beiden Armeen gleichzeitig von Norden und Süden an. Ist die Burg gefallen und die Mission beendet, gehört der erste Kontinent uns. Als Dank bekommen wir stolze 250 Gold und ein Amulet of Resistance.

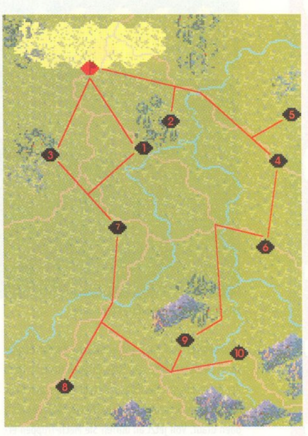


Mission 3: Cynehelm Valley

Weite Wiesen – der zweite Kontinent

Mission 1: Vale of Sorrow (16)

Die erste schwierige Schlacht, denn alle drei Ziele liegen recht weit vom Startort entfernt. Wir teilen die Armee in zwei Gruppen auf. Der Hauptteil rückt nach



Mission 1: Vale of Sorrow

Süden vor, wo er Aelfwatt (1) und den Shrine of the Winds (3) einnimmt. Letzterer bringt uns Verstärkung in Form von Freiwilligen.

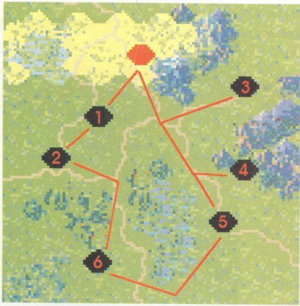
Danach geht es in Richtung Shadwell (7). Unterhalb dieser Stadt liegt eine Brücke – sofort einnehmen, bevor sich der Gegner hier festsetzen kann! Die nächsten Ziele sind Leavesly (8) und der Tempel von Hondola (9), wo ein Priester zu uns stoßen sollte. Östlich hinter dem Tempel liegt der Tower of Tombs (10), der gleichfalls genommen werden muß.

Die kleinere zweite Gruppe erobert inzwischen Wachian's Rest (2) und überquert den Fluß nach Südosten. Von hier aus werden Spearsleah (4) und The Dead Stones (5) einverleibt.

Nach der Einnahme von Watelfold (6) kann die Armee die Haupttruppe unterstützen. Wichtig ist, daß keine Gegner zwischen den beiden Flüßen nach Norden durchbrechen. Also gut aufklären und notfalls in Aelfwatt (1) Verteidigungstruppen ausheben. Lohn unserer Mühen sind bei erfolgreichem Missionsabschluß neben etwas Gold das Eagle Eye und weitere Freiwillige.

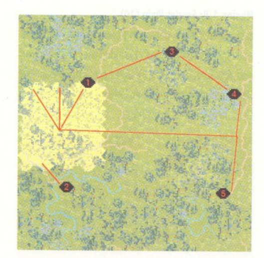
Mission 2-A: Caerovian Peninsula (10)

Die Wahl dieser Schlacht empfiehlt sich, wenn Sie Mech-Einheiten bauen möchten: Es gilt, Mechmaster Ferras zu befreien! Wiederum werden zwei Armeegruppen gebildet. Die größere stößt über den Starfall Altar (1) und Holt (2) in Richtung Iron Keep (6) vor. Die kleinere kümmert sich um Stonegate (3), die Höhle (4) und Fensby (5). Sie sollten so schnell wie möglich das



Mission 2-A: Caerovian Peninsula

Missionsziel Iron Keep (6) erreichen, da der Gegner sonst an dieser Stelle sehr viele Truppen aushebt. Nach der Befreiung des Mechmasters stellt er uns zum Dank eine Mercury Gun zur Verfügung. 100 Gold gibt es noch oben drauf. Von jetzt an dürfen Sie Mech-Truppen erforschen und rekrutieren!



Mission 2-B: Forest of Weeping Wind

Mission 2-B: Forest of Weeping Wind (15)

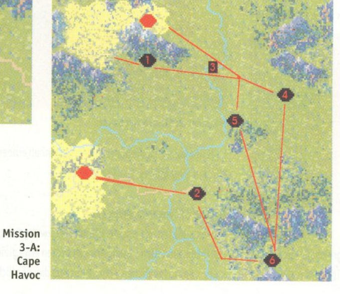
Während die namenlose Stadt (1) noch leicht einzunehmen ist, bekommen wir es wenig später mit Angriffen aus dem Norden und Nordosten zu tun. Der Hauptteil der Armee sollte die Stellung halten und langsam nach Osten vorrücken. Mit einem Stoßtrupp wird die Stadt im Süden (2) erobert. Sind die Flankenangriffe abgewehrt, teilt sich unsere Hauptarmee und marschiert auf die dritte Stadt (3) und den Schrein (4) zu. Gleichzeitig den zweiten Schrein (5) attackieren.

Mission 2-C: Broken Fang Pass (15)

Bei dieser Schlacht wird ein zufälliges Gebiet ausgewählt, so daß hier keine feste Karte zur Verfügung steht. Speichert man auf der Kontinentkarte den Spielstand, kann man durch wiederholtes Laden eines Szenarios versuchen, eine Karte mit besonders vielen Zufallsereignis-Stätten zu erhalten.

Mission 3-A: Cape Havoc (15)

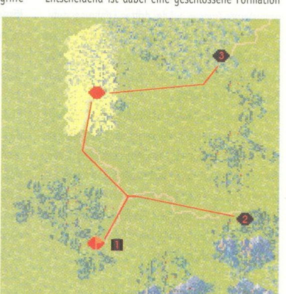
Wieder werden zwei Armeen aufgestellt. Eine große im südlichen Aufstellungsbereich, und eine kleinere (drei Infanterien, zwei Schützen) im Norden. Entscheidend ist die schnelle Überquerung des Flusses. Unserer Hauptgruppe steht dabei eine Brücke westlich von Knollwood (2) zur Verfügung, während der nördliche Trupp nach der Einnahme von Homarth's Circle (1) wohl oder übel waten muß (3). Massive Gegenwehr erfährt die Hauptgruppe: Feindliche Kämpfer verteidigen die Brücke und werden ständig aus Ravensbourne (6) verstärkt. Während die Nordgruppe Croydon (4) und den Altar of the Lost Ones (5) nimmt, tastet sich die Hauptgruppe Richtung Süden vor. Etwa gleichzeitig sollten beide Gruppen schließlich Ravensbourne (6) von Norden und Westen attackieren.



Mission 3-A: Cape Havoc

Mission 3-B: Sundered Plains (20)

Schnell mit drei Einheiten nach Süden marschieren und die eigene Stadt (1) schützen. Danach betritt der Minitrupp den Shrine of Kireth (2), wo sich uns der Held Dreggo anschließen sollte. Der Rest unserer Armee dringt Schritt für Schritt Richtung Osten vor. Entscheidend ist dabei eine geschlossene Formation (Bogenschützen nicht vergessen!), da der Gegner massiv aus Richtung Aerewalt (3) heranstürmt. Diese einfache Schlacht ist in einem Bruchteil der vorgegebenen Zeit zu schaffen und bringt 100 Gold sowie einen Elfenstreitwagen.

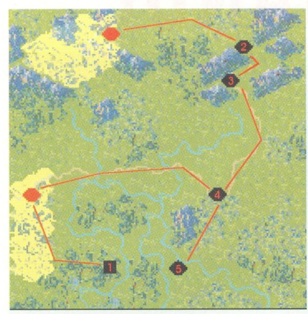


Mission 3-B: Sundered Plains

Mission 3-C: Rhomere (15)

Dieses Flußgebiet mit zwei gleichstarken Gruppen angehen. Die südliche schickt drei Bodentruppen zur Flankensicherung an die Stelle (1). Bei günstiger Gelegenheit können sie hier später auch das Gewässer überqueren. Beide Armeen machen sich währenddessen auf den Weg nach Osten. Die

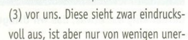
nördliche schnappt sich den Circle of Hammerstone (2) sowie Daemon Spur (3).
Die südliche Gruppe folgt dem Weg über beide Flüsse, bis sie den Shrine of Athta (4) erreicht. Die Nordarmee



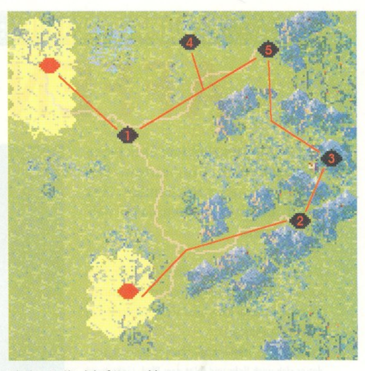
Mission 3-C: Rhomere

eilt nun ihren Waffenbrüdern beim Angriff auf Silver Falls (5) zu Hilfe. Nicht alle Truppen den Fluß auf Höhe der Stadt überqueren lassen – der Hauptteil sollte weiter südöstlich übersetzen und sich erst dann der Ortschaft zuwenden.

Mission 4: Citadel of Necrophis (15)
Unbedingt den größten Teil der Truppen im Norden starten lassen. Im südlichen Startgebiet drei Infanteristen, eine Belagerungsmaschine und einen Schützen aufstellen. Die Hauptarmee nimmt zügig Ferncroft (1) ein, während der kleinere Trupp dem Weg nach Osten folgt und den Tempel von Mordoth (2) untersucht. Dort findet er einen Conjurer vor – leider einen feindlichen. Nach dem mühsamen Aufstieg über einen Berg liegt die Zitadelle von Necrophis (3) vor uns. Diese sieht zwar eindrucksvoll aus, ist aber nur von wenigen unerfahrenen Gegnern besetzt. Mit geschicktem Einsatz des Belagerungsgeräts dürfte sie deshalb schnell zu Fall gebracht sein.



Größere Schwierigkeiten hat da schon unsere Haupttruppe, die aufgrund der heftigen Gegenwehr nur langsam auf Hornsfell Barrow (4) und Ridgeview (5) vorrücken kann. Daher am Ende jedes Zuges optimale Verteidigungslinien bilden! Nach der Einnahme des letzten Missionszieles ist auch der zweite Kontinent wieder in menschlicher Hand. Der Rat der Fünf zeigt sich dankbar – und schickt Sie in der nächsten PC Player in den Dschungel des dritten Kontinents. **(la)**

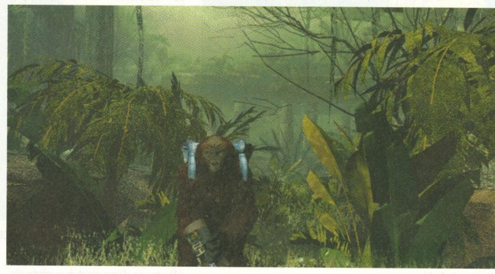


Mission 4: Citadel of Necrophis

KOMPLETTLÖSUNG: CONGO – DESCENT INTO ZINJ

AFFENSCHANDE

Gorilla Amy und Söldner Jack jagen im Dschungel Diamanten. Wir haben die entsprechenden Tips parat, damit Sie ihnen dabei helfen können.



Gorilla Amy hat etwas, das wir dringend benötigen.

Wochenlang haben unsere Gorilla-Experten den Söldner Jack durch den Dschungel begleitet, um Ihnen die Lösung des Viacom-Adventures »Congo: Descent into Zinj« zu präsentieren.

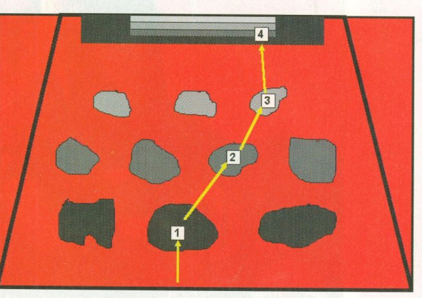
Nachdem Jack mit seinem Fallschirm gelandet ist, wendet er sich nach links und folgt dem Pfad. Linkerhand findet er eine Kiste, die er mit seinem Messer öffnet. Den Inhalt, eine Kamera, ein Schlauchboot und eine Workstation, verstaut er in seinen Taschen. Nun geht er nach Osten, wo er auf einen Fluß trifft. Mit seinem Kahn fährt er den Strom hinauf und hält sich bei der Weggabelung rechts, um gleich darauf wieder ans Ufer zu kommen. An diesem Punkt hätte er eigentlich seinen Kontaktmann treffen sollen, doch der liegt mit einem Pfeil in der Brust im Gebüsch (nach Osten drehen). Jack nimmt das Geschoß an sich, begibt sich wieder zum Fluß (Süden), hält sich bei den beiden Biegungen links und kommt so wieder gefahrlos ans Ufer. Dort geht er nach Westen und trifft auf verfallene Bauten.



Giftige Pfeile

Im Osten entdeckt der Söldner eine Steinschale mit eingravierten Zeichen und einer roten Flüssigkeit. Mit seiner Kamera fotografiert er die Schüssel und analysiert die Fotos mit Hilfe der »Image Library« der Workstation. So erfährt er, daß die rote Substanz eine Giftmischung der Eingeborenen ist. Jack taucht daraufhin den Pfeil in die Brühe und nimmt das Blasrohr mit, das auf dem Rand der Schale liegt. Da die Schlucht im Norden das Weiterkommen verwehrt, marschiert er den Weg zurück zum Fluß und fährt mit dem Boot an der nächsten Abzweigung nach rechts. Die Schlange, die ihm im Norden den Weg versperrt, erlegt er kurzerhand mit dem Blasrohr und dem vergifteten Pfeil. Daraufhin folgt er dem Pfad nach Norden, wo er eine Skulptur findet.

Nun geht er nach Westen zurück, wendet sich anschließend nach Osten und fährt mit dem Boot weiter, wobei er sich zweimal links hält. Sobald er wieder festen Boden unter den Füßen hat, geht er nach Westen, wo er wieder zur Ruine an der Schlucht gelangt. Diesmal legt er die eben gefundene Skulptur in die Vertiefung der Steinscheibe, die rechts am Wegrand steht. Dadurch wird ein Mechanismus ausgelöst, der eine Brücke über die Schlucht errichtet. Drüben angekommen nimmt Jack die Steinkugel, die in einem Spalt in der westlichen Mauer liegt und wandert anschließend durch das Tor nach Norden.



So überqueren Sie die tödliche Lava.

Das zerstörte Camp

An der nächsten Gabelung marschiert er nach Norden weiter und sieht daraufhin im Osten das zerstörte Camp der Expedition. Die Tasse und den Zelthaken steckt er kurzerhand ein. Es gelingt ihm aber nicht, den am Boden liegenden Koffer zu öffnen. Jack geht nun weiter nach Norden in Richtung der Ruinenstadt, wo er im Westen einen Signalgeber findet und im Osten versucht, an eine weitere Skulptur zu kommen. Diese fällt aber ins Wasser und verschwindet. Durch das Tor im Norden gelangt Jack schließlich in die innere Stadt, wo er zum ersten Mal auf Amy trifft.

Ein Stück weiter nördlich biegt Jack vor der Treppe nach Osten ab und findet so eine Steintafel mit einer Karte. Diese fotografiert er und blendet sie mit Hilfe des »Map Layer« über die Karte der Workstation. So erhält er einen genauen Plan der Ruinenstadt. Im Süden findet er dann ein steinernes Podest und einen »Radiation Scanner«, der Radioaktivität sichtbar macht. Nun legt Jack die Tasse in die Mulde des Podestes und setzt damit einen antiken Lift in Gang. Unten angekommen, dreht er sich nach Süden und schießt von den rätselhaften Zeichen an der Wand ein Foto, welches er mit der Station analysiert. Außerdem untersucht er die Schriftzeichen mit dem »Radiation Scanner«. Diese Vorgehensweise wendet Jack auch bei allen weiteren Hieroglyphen an und merkt sich dabei vor allem die Position und die Anzahl der leuchtenden Augen.

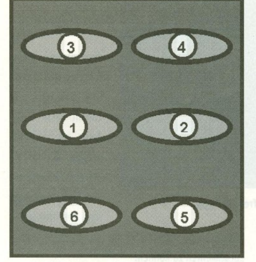
Um wieder nach oben zu gelangen, nimmt er einfach

die Tasse aus der Vertiefung und geht anschließend wieder nach Norden zurück. Bei der Steintafel wendet er sich nach Westen und nimmt dabei das Seil, das unter einer umgestürzten Säule liegt, mit. Wieder auf der »Hauptstraße« angekommen, geht er nach Süden und biegt vor dem Stadttor nach Westen ab. Im Norden führt eine Treppe wiederum zu einem steinernen Podest. Außerdem steht außerhalb des Raumes im Westen eines der automatischen Gewehre, das die aggressiven Gorillas in Schach halten sollte.

Gefahr für Jacks Team

Bevor Jack nach unten fährt, öffnet er das Gerät, das im Osten steht, und nimmt einen Peilsender heraus. Nun legt er die Tasse in die Mulde und gelangt so in eine Höhle, wo er zu seiner Rechten eine Steinkugel findet, die er natürlich einsteckt. Anschließend macht er von den rätselhaften Zeichen an der Südwand ein Foto und läßt es in der Workstation analysieren. Außerdem untersucht Jack die Hieroglyphen wieder mit dem Scanner.

Danach geht unser Held zurück zu den Säulen und der Tür mit den sechs Augen. Dort meldet sich Karen und teilt ihm mit, daß sie und ihr Team in der Mine gefangen seien. Um die Tür zu öffnen, die den Eingang zur Mine darstellt, muß Jack erst alle sechs Steinkugeln finden.



Die Grafik zeigt, wie Sie die Steinkugeln in den Augen plazieren müssen.

Zunächst greift er sich die Schlüsselkarte, die im Osten liegt und untersucht die Schriftzeichen an beiden Säulen neben der Tür. Dann verschwindet er aber schleunigst, da das unheilvolle Gebrüll eines wütenden Gorillas immer lauter wird. Er kehrt zum Camp zurück und öffnet mit der eben gefundenen Karte den Koffer. So erhält er einen »Audio Scanner« und eine neue Chipkarte für seine Workstation. Da sich die kleine Klappe im Koffer zunächst nicht öffnen läßt, baut Jack den neuen Chip in den Laptop ein und ruft seinen Chef an. Dieser gibt ihm widerwillig die nötige Stimmenidentifikation für das Spezialschloß des Koffers. So gelangt Jack auch in den Besitz zweier Magazine für die automatischen Maschinengewehre.

Jagd auf die Steinkugel

Im Westen entdeckt er dann Amy, die mit einer der Steinkugeln spielt. Sie will ihr neues Spielzeug trotz energischer Aufforderung nicht herausrücken und flüchtet. Da Jack zu langsam ist, um sie einzuholen, macht er sich auf die Suche nach etwas Harz, um den Peilsender an Amys Fell zu befestigen. Er marschiert zunächst nach Süden und anschließend zweimal nach Westen. An dieser Stelle findet er am südlichen Ufer des Baches die Skulptur, die ihm vorher ins Wasser gefallen ist. Nun läuft er weiter nach Norden, bis er zu einer Palme kommt, an der jener klebrige Stoff herunterläuft. Mit dem präparierten Sender kehrt er zum Lager zurück und befestigt das Gerät an Amy, die sofort wieder wegläuft. Diesmal kann Jack ihren Weg auf der Karte der Workstation verfolgen und läuft ihr nach, bis sie auf der Höhe des westlichen Tores außerhalb der Stadt ist. Dann geht er ein Stück zurück und nähert sich ihr über den schmalen Pfad aus Osten. So kann er Amy zum Tor drängen, wo er sie schließlich überzeugt, die Kugel herauszugeben. Die Zeichen auf dem Tor untersucht er natürlich wieder genau und merkt sich dabei die Position der leuchtenden Augen.

Nun begibt sich Jack zur anderen Pforte auf der östlichen Seite der Stadt. Da er die nördliche Route wählt, kommt er bald zu einem Krater, den er mit dem Schlauchboot versperren muß, um seinen Weg nach



Jacks Team muß durch Knacken eines Rätsels befreit werden.

Norden fortsetzen zu können. Im Osten trifft er auf einen Gorilla, der ihm den Pfad verstellt. Da er ihn nicht überreden kann zu verschwinden, geht Jack zunächst Richtung Norden und findet daraufhin im Osten einen Minivulkan, aus dem etwas Lava austritt. Jack hält den Zeltpflock in die Glut und formt sich so einen wunderbaren Enterhaken, den er gleich mit dem Seil verbindet. Nun läuft er zunächst zur Tür bei den Säulen zurück. Davor wendet er sich nach Osten, wo die Steintafel mit der Karte steht. Hier nimmt er mit dem Audio Scanner die Laute der Gorillas auf und kehrt zum Stadttor zurück.

Dort probiert Jack seinen neuen Enterhaken aus und schafft es prompt, nach oben zu klettern. Jetzt entnimmt er dem steinernen Auge eine weitere der wichtigen Kugeln, begibt sich wieder zu dem dickköpfigen Gorilla und spielt ihm das Playback der Gorillaschreie vor. Das veranlaßt den zotteligen Urwaldbewohner zur Flucht, und der östliche Weg ist frei. Im Süden findet Jack schließlich das zweite Tor mit einer weiteren Inschrift und einer der Steinkugeln.

Die Tür bei den Säulen

Jetzt kehrt er zur Steintafel mit der Karte zurück, fährt mit dem Aufzug im Süden nach unten und legt dort die kleine Skulptur in die Vertiefung in der Südwand. Dadurch beginnt sich das Auge auf der anderen Seite zu öffnen und Jack kann mit einem schnellen Griff die letzte der sechs Steinkugeln herausnehmen. Er fährt nun wieder nach oben und geht zu dem Maschinengewehr bei der Steintafel, um es mit einem der Magazine zu laden. Sofort danach muß er den Signalgeber aktivieren, um nicht selbst erschossen zu werden. Dieselbe Prozedur wiederholt er bei dem Gewehr, das sich beim westlichen Lift befindet.

In der Gewißheit, nun vor den Gorillas Ruhe zu haben, kehrt Jack zur Tür bei den Säulen zurück. Um diese zu öffnen, muß er die sechs Kugeln in der richtigen Reihenfolge in die Augen legen. Da er sich die leuchtenden Augen der Hieroglyphen gemerkt hat, ist ihm das System, mit dem man die Tür öffnen kann, bekannt (siehe Bild auf Seite 151).

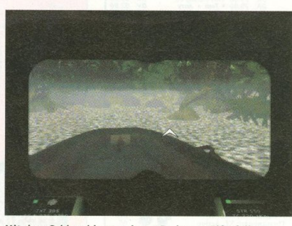
In der Mine trifft er auf Amy, der er zunächst folgt. So kommt er in ein Labyrinth, in dem überall bösartige Gorillas lauern. Mit seinem geschulten Pfadfinderinstinkt gelingt es Jack jedoch, den Irrgarten sicher zu durchqueren (Richtungen: W-N-O-O-O-N-W-W-N-N). So kommt er in einen Raum mit fünf Öffnungen, der für die weiteren Aktionen der Ausgangspunkt sein wird. Deshalb setzt er hier auch das »Homing Signal«, um jederzeit dorthin zurückkehren zu können.

Zunächst benutzt Jack den Durchgang in der Westwand und gelangt so in einen Raum mit einem Schalter, den er jetzt aber noch nicht betätigt. Er folgt stattdessen dem Gang nach Westen und kommt so in eine Halle mit einer hochgezogenen Zugbrücke. Um diese herunterzulassen, muß er das untere Drehkreuz an der Ostwand zweimal betätigen, danach das linke und das rechte je einmal.

So dringt er weiter nach Norden vor, wo er einen Knochen findet, der als Schalter fungiert. Nachdem er diesen nach links umgelegt hat, kehrt er wieder zum Ausgangspunkt zurück (Homing Signal). Jetzt geht unser Held durch die linke Öffnung in der Nordwand. Während der folgenden Rutschpartie muß Jack versuchen, bei den Weggabelungen den rot schimmernden Gängen auszuweichen (zweimal links). Im nächsten Zimmer findet er im Norden einen Knochen. Um den Raum wieder verlassen zu können, berührt er einfach den Eiskristall im Süden.

Ein hungriger Gorilla

Über die Zugbrücke gelangt Jack wieder zu dem Schalter, den er nun nach rechts zurückschiebt. Er verläßt diesen und den nächsten Raum nach Süden und findet so einen weiteren Hebel, den er nach rechts drückt. Danach kehrt er wieder zum Ausgangspunkt zurück. Er benutzt ein zweites Mal den linken Durchgang in der Nordwand und weicht wieder den rot leuchtenden Gängen aus (zweimal rechts). Er gelangt in einen Raum, wo er im Westen einen kaputten Schalter findet, den er aber mit dem gefundenen Knochen reparieren kann.



Mit dem Schlauchboot gelangt Jack zum Giftpfeil.

Nachdem Jack den Schalter nach links geschoben hat, berührt er wieder den Eisblock im Osten und kommt so in einen Raum mit einem großen Gong. Diesen schlägt er einmal an und öffnet dann mit Hilfe des Eiskristalls schnell den Raum im Süden. Er läuft hinein und dreht sich nach Norden, so daß er in den Gongraum blickt. Grund der ganzen Hektik ist ein wütender Gorilla, der den Gong wohl als Ankündigung einer Mahlzeit versteht und sich Jack nähert. Im selben Augenblick, in dem er den Gorilla im Eingang sieht, aktiviert er den Eiskristall, wodurch sich die Wände des Raumes zu drehen beginnen. Dadurch wird dem Gorilla eine Klaue abgerissen, die Jack kurzerhand mitnimmt. Nun öffnet er im Westen mit Hilfe eines weiteren Eisblocks ein Fenster. Die Zeichnung dahinter läßt sich wieder als »Map Layer« über die eigene Karte legen.

Jack marschiert nun weiter nach Süden, wo er hinter einem Gitter Amys Tasche findet. Über die Treppe im Süden gelangt er wieder zum Ausgangspunkt. Diesmal benutzt er die rechte Röhre in der Nordwand und weicht wieder den todbringenden Gängen aus (zweimal rechts). So kommt er in einen Raum mit einem weiteren Gitter (Westen). Jack hängt Amys Tasche an den Hebel und entriegelt anschließend mit dem Eisblock eine Tür. Im nächsten Raum öffnet er im Norden das Gitter mit dem Schalter und geht sofort hindurch.

Nun steht der Söldner vor drei Gängen, die jeweils mit blauen Steinen markiert sind (1-3). Er wendet sich zu Amy, die ihm gefolgt ist (Süden). Da sie den richtigen Weg kennt, wartet Jack, bis der Gorilla mit Handzeichen eine Zahl anzeigt und dann mit beiden Daumen nach oben deutet. Die Nummer entspricht der blauen Markierung und gibt den richtigen Gang an. Zwei weitere Male läßt sich Jack auf diese Weise von Amy beraten und kommt so wohlbehalten in einen Raum, in dem er ein Feuerzeug, eine Brille und ein Schlauchboot findet. Daraufhin öffnet er im Westen das Gitter und gelangt über die Treppe wieder in die große Halle.

Die Hand des Gorillas

Nun geht Jack durch die Öffnung in der Westwand und wendet sich anschließend nach Süden. Dort berührt er mit der Gorillahand den Eisblock und öffnet so ein Fenster. Von der dahinterliegenden Zeichnung macht er ein Foto. Obwohl es nicht zu analysieren ist, hebt er es vorsichtshalber auf (Am besten malen Sie das Bild ab, um es später wieder zu verwenden!).

Nachdem er im Osten den Hebel umgelegt hat, verläßt er den Raum in Richtung Süden. In der Eingangshalle springt er wieder in die linke Öffnung in der Nordwand. Da er immer richtig abgebogen ist (links, rechts, links), kommt er in ein Zimmer, dessen Wände zum Teil eingestürzt sind. Hier erreicht ihn die

Meldung von Karen, daß sie hinter der eingestürzten Wand gefangen seien. Jack, ein Mann der Tat, nimmt daraufhin den Laser und die Sprengkapsel, die beide im Süden des Raumes liegen und setzt die Kapsel auf die Sprengvorrichtung an der Westwand auf.

Durch die Explosion und einen Erdrutsch findet sich Jack plötzlich im Gongraum wieder. Dort greift er die Steinscheibe, die im Westen liegt und wendet sich nach Norden. Hier muß er das Schlauchboot benutzten, um weiter zu kommen. Er fährt damit zu dem Tor, das sich mit der Steinscheibe öffnen läßt. Auf seinem Weg durch den Kanal kommt er an zwei Fledermäusen vorbei, die im Westen an der Decke hängen. Mit seinem Audio Scanner nimmt Jack den Schrei der Blutsauger auf (Fledermaus anklicken, um den Schrei auszulösen) und setzt seinen Weg nach Norden fort. So schippert er zu einem weiteren, überfluteten Raum, wo er mit seinem Boot einen Stalaktiten erreichen und brachialerweise abbrechen kann (Osten).

Anschließend kehrt er nach Süden zurück (zweimal) und wendet sich im Westen einer Spalte in der Wand zu. Mit dem Stalaktiten erweitert er den Spalt, so daß glühende Lava austritt und in den nächsten Raum fließt. Der Höhlenstein hat sich dadurch zu einem Steinklumpen verwandelt, den Jack wieder einsteckt. Im Osten entdeckt er ausströmendes Gas, das er mit dem Feuerzeug entzündet, um Gorillas abzuschrecken, die ihm eventuell gefolgt sind. Nun kehrt er in das Gewölbe zurück, das zuvor mit Wasser gefüllt war, und geht trockenen Fußes zu einer Steinplatte, die er mit Hilfe der Gorillahand öffnet. Dadurch geht die Rätselbox auf, die acht bemalte Kugeln enthält. Um seinen Weg fortzusetzen, muß Jack diese so plazieren, daß sie dem zuvor fotografierten (und hoffentlich abgemalten) Bild entsprechen (notfalls ausprobieren, bis es paßt!).

Rettung für Jack

Ist das Rätsel gelöst, öffnet sich eine Höhle, in der die heißbegehrten Kristalle wachsen. Jack sucht sich den besonders großen Kristall im Norden aus und löst ihn mit Hilfe des Fledermaus-Playbacks aus der Wand. Er verläßt nun die Höhle im Norden und trifft Amy wieder, die ihn zu einem mit Lava gefüllten Raum führt. Über das flüssige Gestein führen nur kleine, trügerische Steinplatten. Aber Jack findet den richtigen Weg und springt zunächst auf die mittlere Platte. Von dort hüpft er auf die dritte Insel von links und dann auf den Stein ganz rechts. Schließlich hechtet er zu der Treppe und ist in Sicherheit (siehe Bild auf Seite 150).

Um die Unterwelt endlich zu verlassen, geht er nach Norden und trifft so wieder auf den Fluß. Diesen fährt er hinauf, wobei er sich zunächst zweimal links hält, um dann einmal nach rechts und schließlich nochmals nach links abzubiegen. Anschließend geht er nach Westen, um seinen Chef zu treffen. Dieser kommt mit seinem Hubschrauber angeflogen und verlangt von Jack, den Kristall in den heruntergelassenen Analysator zulegen. Nach kurzem Streit, in dem ihm sein Boß eröffnet, daß er ihn durch das Implantat jederzeit töten könne, kommt er der Aufforderung nach. Da er seinem Chef aber nicht traut, nimmt er den Edelstein nach der Überprüfung schnell wieder heraus, um ihn durch den geschmolzenen Steinbrocken zu ersetzen. Den Diamanten baut er gleich in den Laser ein, der sich daraufhin auflädt.

Nun bleiben Jack zwei Möglichkeiten, seine Mission zu beenden. Da sein Vorgesetzter trotz aller Versprechungen den tödlichen Impuls ausgelöst hat, könnte Jack den Laser dazu benutzen, den Helikopter bei seinem Abflug abzuschießen; er würde daraufhin den Heldentod sterben.

Die Alternative ist wesentlich gesünder: Da der todbringende Impuls an sein Implantat von dem Satelliten abgestrahlt wird, den auch die Workstation benützt, baut Jack einfach den Chip des Laptops in den Laser ein und erhält so einen Peilton. Wenn er nun mit dem Fadenkreuz nach rechts oben zielt, zeigt ein durchgehendes Pfeifen an, daß er den Satelliten angepeilt hat. Mit einem Druck auf den Auslöser ist der Spuk vorbei und es springt schließlich doch noch ein Happy End für unseren Jack heraus. (la)

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG: ANVIL OF DAWN, TEIL 2

DUNGEON DURCHBLICK

Licht ins Dunkel der endlosen Höhlen und Labyrinthe bringt der zweite Teil der Komplettlösung von »Anvil of Dawn«.

Das Rollenspiel »Anvil of Dawn« hat es in sich. Jürgen Stroh führt Sie mit Karten und Kurzbeschreibungen der einzelnen Schauplätze dieses Mal von den »City Mines« bis zum alten und mächtigen Baum »Elder Tree«. Der dritte und letzte Teil folgt in der kommenden Ausgabe.

City Mines

Hier hilft der Zauber »Heavenly Mend«, um die eingestürzte Decke zu reparieren. Danach können Sie mit dem Vater sprechen, der Ihnen zum Schluß einen Gegenstand gibt, um den »Heartstone« zu finden. Hier die Karte öfter ansehen, da sehr viele Felder die Magiepunkte abziehen. Sie kommen nur weiter, wenn die Einstürze mit dem obigen Zauberspruch beseitigt werden. Nun kommt es darauf an, welchen Ausgang Sie von Underground City aus benutzen. Der südliche führt zum Leuchtturm, der östliche zum »Gryphon-Keep«, der nördliche zum »Elder Tree«, der westliche zur »Barrier«.

The Barrier

Die affenartigen Wesen sind hartnäckige Gegner. Will man also seine Kampferfahrung nicht ausführlich erproben, schlägt man sich zuerst nach Norden durch und holt von dort den »withered hand key«. Dann nehmen Sie die südliche Tür und befreien den Lord der Affen. Auf die Druckplatten in den vier äußeren Ecken müssen Gewichte von je 100 kg oder ein Würfel. Wichtig ist hier die »Spring equinox disc«. Um die Fallen in dem Gang nach Westen zu umgehen, müssen Sie in jeder Nische den Hebel betätigen, ansonsten werden Sie gedreht (wie in der Mitte) und laufen in die Fallen. Den Kreisel in der Mitte kann man steuern; wollen Sie nach Norden, den Hebel betätigen und loslaufen, wenn der Pfeil nach Westen zeigt. Hinter dem Barrier warten der Mondtempel und die Heiligkeit.

Temple of the Moon

Abgesehen von den rollenden Steinen, auf die man aufpassen muß, können Sie die Gegner einfrieren und dann erledigen. Mit dem »golden ankh key« bekommt man für die nördlichen Räume Zutritt. Im Westen finden Sie den »stone of safe crossing« und ein »soulhouse«; die Druckplatten wieder mit den grauen Würfeln beschweren. Im Osten liegt ein »soulhouse« und der Ausgang zur »City of the Dead«. Im Norden führt eine Treppe in die oberen Räume. Dort finden Sie noch ein »soulhouse« und den »sacred sipher«. Eine Etage höher kommt man zum »weeping moon«. Der »sacred sipher« muß dort gefüllt werden. Danach wenden Sie sich zum Ausgang im Osten des Tempels, der in die »City of the Dead« führt.

City of the Dead

Hier angekommen, befreien Sie die armen Seelen von ihren Qualen. Doch Vorsicht, auch hier gibt es Unwesen, die Sie vergiften könnten. Mit dem »Onyx raven key« öffnet man einen kleinen Raum. Dort in der Schatzkammer finden Sie ein paar Utensilien. Wichtiger ist es, hier eine Seele zu bekommen. Wenn Sie die Rüstung des »Ivory-Prince« haben wollen, ohne daß sie verflucht wird, so müssen Sie die Seele seiner Geliebten retten. Mit den »soulhouse« sind Sie gut gerüstet. Nach dem Gespäch mit dem Prinzen ist die Katakombe im Nordwesten fällig. Dort treffen Sie auf einen bösen Geist, den Sie einfach mit dem »soulhouse« gefangen nehmen. Danach mit der Prinzessin reden und sie gehen lassen. Anschließend sprechen Sie den Prinzen erneut an, der nun freiwillig seine Seele gefangennehmen läßt. Jetzt können Sie seine Rüstung tragen, ohne daß größerer Schaden entsteht. In den Katakomben im Südwesten (zwei Treppen) finden Sie ein nützliches Schild, das vor Vergiftungen schützt. Außerdem sollten die »moon-disc« aus den Katakomben im Nordosten und die »fall equinox disc« nicht vergessen werden. Mit allen vier Discs können Sie nun zur »Sanctuary« aufbrechen.

Sanctuary

Dort angekommen müssen die vier Discs erst einmal richtig plaziert werden. Falls eines nicht paßt, probiert man es mit dem nächsten, bis alle in den richtigen Löchern sitzen. Dann geht es zur Plattform, von der Sie in das Innere teleportiert werden. Hier gilt es sechs Siegel zu suchen. Sind diese eingesetzt, kann man nun durch die Türen zum Inneren des Heiligtums vordringen. Probieren Sie auch die Teleporter im Anfangsraum mehrmals aus, denn sie könnten zu verschiedenen Zielen führen. Haben Sie mit dem »Baum« gesprochen, der ganz alleine steht, überläßt dieser Ihnen das »Sacrifice of Clay«. Nehmen Sie, wieder in Underground City, den nördlichen Ausgang.

Elder Tree (Land of Roots)

Wenn Sie möchten, kämpfen Sie sich erst einmal bis oben durch. Am besten nehmen Sie den Teleporter im Osten und gehen die Treppe hinauf. Wenn Sie der Seele des Baumes versprechen, seine Wurzeln zu heilen, hilft er beim Übergang in die »Desolation«. Außerdem erhalten Sie zum Heilen eine magische Wurzel, die Ihre Heilfähigkeit beschleunigt. Auf die Druckplatte in den »Inner Chambers« legt man einige Gewichte. Danach öffnet sich eine Wand, hinter der eine Kiste mit einem Zauberspruch versteckt ist. Nun wieder zurück nach unten und dort den ganzen Komplex durchforsten. Dabei müssen Sie ein »ruby shard« und ein »stone claw key« finden. Mit dem Schlüssel öffnen Sie einen Raum, in dem zwei Kisten stehen, die geplündert werden können. Mit dem »ruby-shard« öffnen Sie beim »Amber-Drachen« einen Raum; in einer Kiste ist ein Glas, um den »Amberglanz« einzufangen. Das Wesen, das als lilafarbene Steine zu sehen ist, verrät den Namen des Drachens und bringt Ihnen noch einen Zauberspruch bei. Locken Sie den Drachen mit dem Namen heraus, und füllen Sie das Glas mit dem Amberglanz. Vergessen Sie nicht, die Wurzeln zu heilen. Dann geht es wieder ab nach oben, wo Sie nochmals mit der Seele des Elder Tree sprechen. Falls noch eine Wurzel fehlen sollte, sagt der Baum das. Ansonsten ist der Weg jetzt frei in die »Desolation«.

The Reed Plain

In einem Erdloch bekommen Sie einige Tips, trotzdem das gesamte Areal abgrasen. Hier sollten Sie den »Skarac« und den Spruch »Unmaking« mitnehmen. Die Willo-Wisps einfach mit »Shackles of Ice« einfrieren. Nur bei den Infernal Bones zeigt dieser Spruch keine Wirkung.

Waterfall Hidden Caves

Hier lernen Sie ohne Kampf einen neuen Zauberspruch.

Gorge Keep

Im Schloß treffen Sie bald auf einen Eisblock mit einem Menschen darin. Dieser wird mit dem »glowing amber« befreit. Zum Dank dafür erhalten Sie den Schlüssel zum Schloß, das im Norden die Tür öffnet. Dort benutzen Sie die Stange und hebeln das Tor mit der Winde hoch. Nun ab durch die Mitte. Vorher schützten Sie sich mit dem Zauberspruch »Granite ward of tempered skin«. (su)

Legende auf Seite 159

Ist Ihr Programm der HIT?

Der DMV-Verlag sucht ständig nach neuer, interessanter Software zur Aufnahme in unser Softwaresortiment.

Dabei ist es einerlei, ob Sie nun ein Anwendungs- oder ein Spielprogramm geschrieben haben.

Der DMV-Verlag bietet Ihnen sein Software-Know-how an!

DMV-Verlag, Abt. Software
Dornacher Str. 3, 85622 Feldkirchen

Eine Bitte an unsere Abonnenten

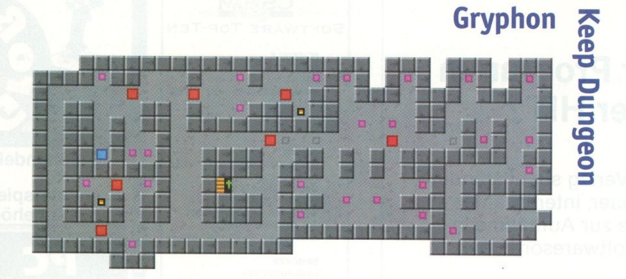
Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

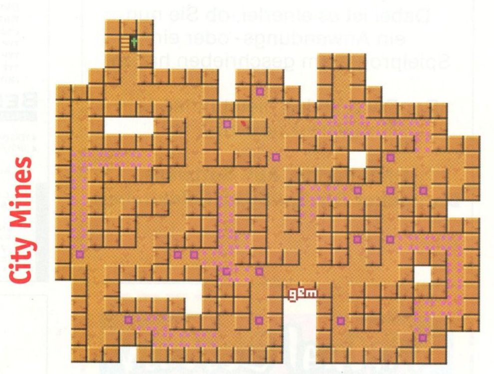
Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung

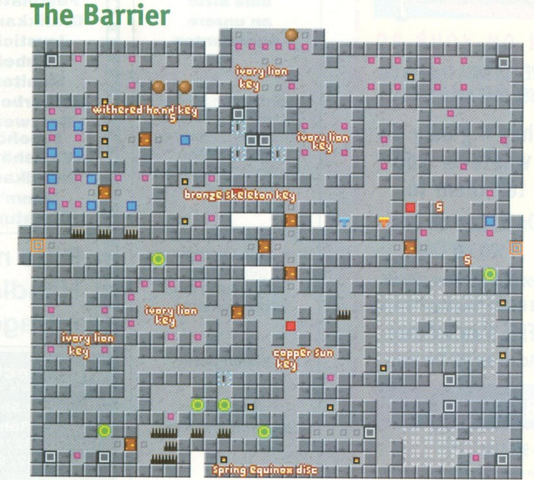
Gryphon Keep Dungeon



City Mines



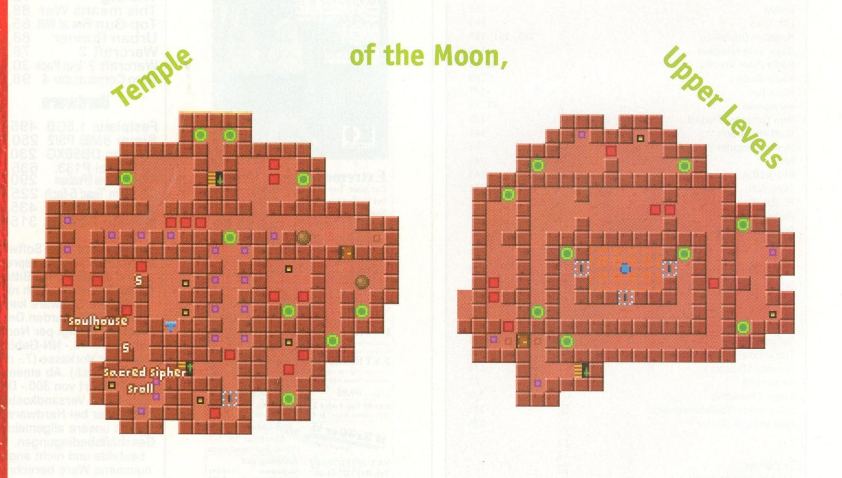
The Barrier



Inserentenverzeichnis

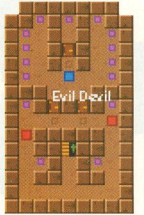
Temple of the Moon

opal moon key
parch.
S
parch.
S
S
S
S
gold ankh key
parch.
parch.
parch.
opal moon key
Stone of Safe crossing
opal moon key
soulhouse
S
soulhouse

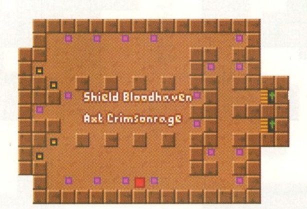


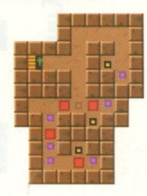
staff of unmaking

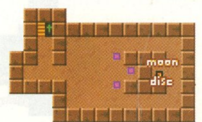
ruby shard



City of Dead, Lower Vaults







City of the Dead

onyx raven key

Ivory Prince

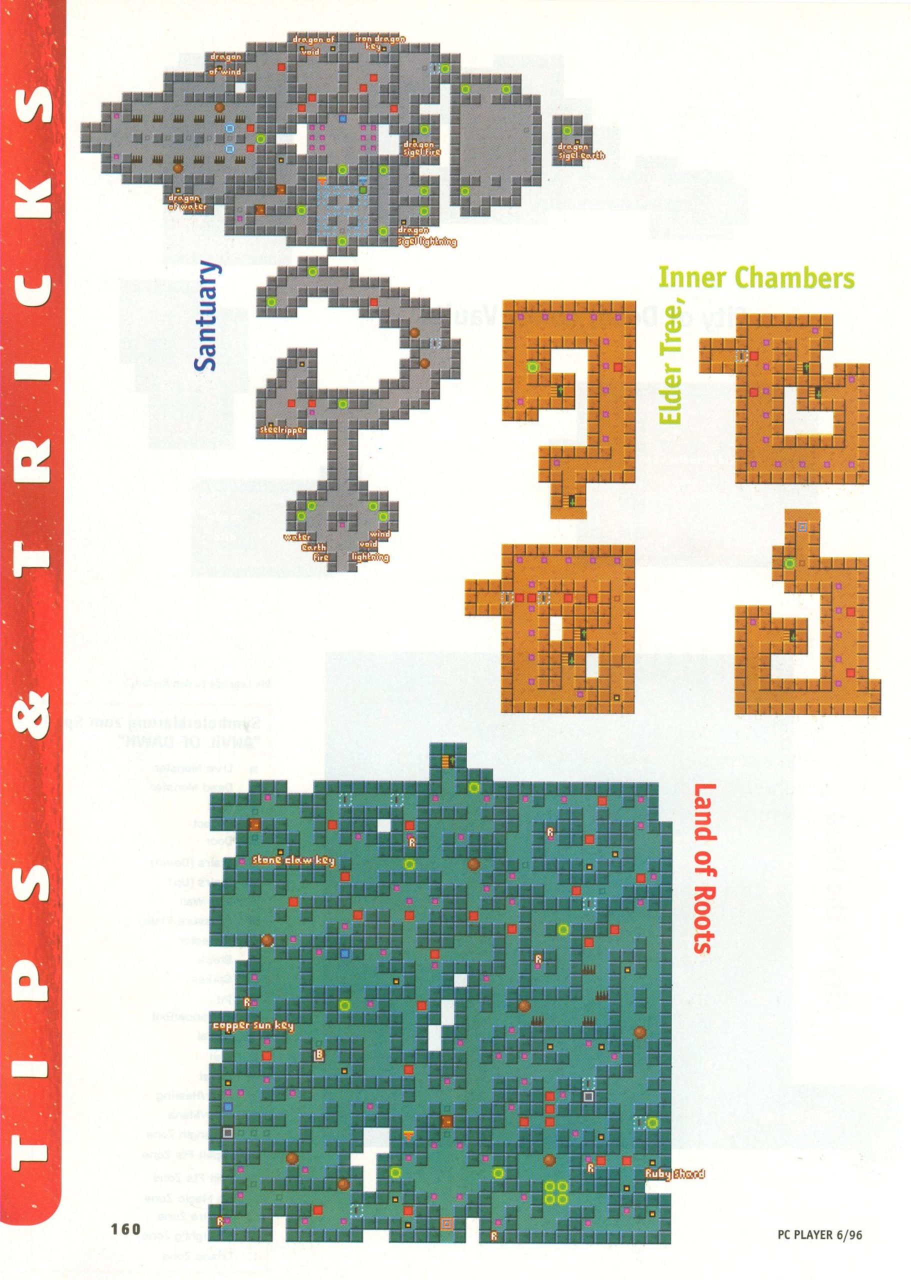
Fall equinox disc

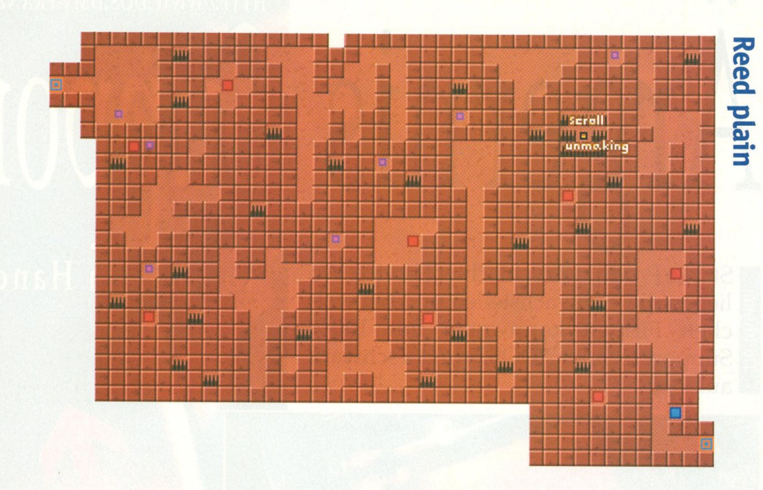
ivory lion key

Die Legende zu den Karten.

Symbolerklärung zum Spiel "ANVIL OF DAWN"

- Live Monster
- Dead Monster
- NPC
- Object
- Door
- Stairs (Down)
- Stairs (Up)
- Ill'ry Wall
- Pressure Plate
- Reflector
- Block
- Spikes
- Pit
- Entrance/Exit
- Portal
- Ball
- Chest
- Altar/Healing
- Altar/Mana
- -Strength Zone
- -Spell Pts Zone
- +Hit Pts Zone
- No Magic Zone
- x2 Fire Zone
- x2 Light'g Zone
- Chaos Zone


TIPS & TRICKS
dragon of void
iron dragon key
dragon of wind
dragon sigel fire
dragon sigel earth
dragon of water
dragon sigel lightning
Santuary
steelripper
water
earth
fire
wind
void
lightning
Elder Tree, Inner Chambers
Land of Roots
Stone claw key
copper Sun key
Ruby Shard



Reed plain

Georg Keep

glowing
amber

bronze
skeleton
key

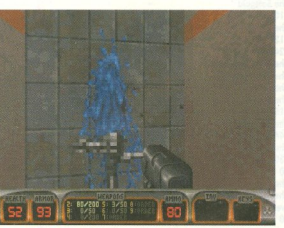
copper
sun
key

Waterfall Hidden Caves

Klein & fein

Duke Nukem 3D

Michael Netsch weiß eine billige Heilkur für »Duke Nukem«: Stellen Sie sich bei einer zerschossenen Toilettenschüssel genau vor den Wasserstrahl (so daß dieser den Bildschirm ausfüllt) und halten die Leertaste gedrückt. So kann man mit etwas Geduld seine Lebenspunkte jederzeit auf 100 auffrischen.



So muß Duke vor dem Wasserstrahl stehen, um Lebensenergie nachzutanken.

Command & Conquer

Neben anderen Einsendern hat auch Magnus Rücker herausgefunden, wie man bei »Command & Conquer« Kampfeinheiten verkaufen kann. Den Trupp dicht neben eine selbstgebaute Blockade stellen und den Mauszeiger im Verkaufs-Modus sachte von der Barrikade aus zur Einheit bewegen. Sobald das Dollarzeichen »gesperrt« wird, wieder langsam in die andere Richtung gehen. Wenn das Verkaufs-Icon wieder erscheint, die linke Maustaste drücken. Die Barrikade sollte stehenbleiben, die Einheit verkauft werden. Wenn es nicht gleich klappt, einfach mehrmals versuchen. Sobald Sie den Bogen raus haben, läßt sich der Trick beliebig reproduzieren und hilft, unnütz gewordene Truppenmassen sinnvoll zu verwenden.



Command & Conquer: Um die Einheit zu verkaufen, muß sie dicht an einer Barrikade stehen.

Worms: Reinforcements

Viele unserer Leser haben den Challenge-Modus des »Worms«-Add-Ons geknackt. Die folgenden Level-Codes stammen von Andreas Grill. Wer den letzten Level (Kampf gegen Pink Floyd) siegreich abschließt, erfährt übrigens noch einen kleinen Cheat.

2. OHSOEASY	3. UNCHAINS	4. BJORNPOP
5. DODGEMAX	6. STARTURN	7. HEYGEOFF
8. REZDOGGY	9. HIGHKICK	10. LONG AGO
11. HEY JOHN	12. SATANICS	13. NEARDEAD
14. SCUMBAGZ	15. GOOD BYE	16. TRUTHOUT
17. 17THKIND	18. GOGOGOGO	19. PIGSPACE
20. TRUMPTON	21. PARANOID	22. MIXTURES
23. VERY MAD	24. INSANITY	25. GREATGIG

Magic Carpet 2

Im 18. Level von »Magic Carpet 2« befindet sich ein einziges Gebäude. Nachdem man dieses mit allerhand Blitzgewittern oder Meteoren zerstört hat, gelangt man zum geheimen 26. Zauberspruch: »Höhleneinsturz«. Teppichpilot Arne Kühlcke hat diesen undokumentierten Spruch gefunden.

Star Rangers

Zum Weltaum-Actionspiel von Interactive Magic gibt es ein ganzes Bündel von Cheat Codes, die angehenden Science-fiction-Helden das Leben erleichtern. Die Codes stammen direkt vom Hersteller.

java	Schaltet den Cheat-Mode ein.
boxes	Farbige Kästen um die Ziele.
shazam	Unbesiegbarkeit.
vitaminz	Tank und Munition werden aufgeladen.
scotty	Unbeschränkte Warp-Fähigkeit.
iseeu	Sämtliche Gegner sichtbar.
voizis	Aktuelle Mission siegreich beenden.
voizi2	Springt zu zweiter Mission.
voizi0	Springt zu zehnter Mission.
voiziß	Elfte Mission.
zoomerz	Unendlicher »Schnellvorlauf«.
dust	Kollisionsabfrage aus/an.
cameo	Warp-Autopilot an/aus.
frames	Zeigt die Frame-Rate an.
bogons	Gesichter der Designer erscheinen.
F12	Umschalten auf VGA.

Battleground: Gettysburg

Folgender Trick hilft allen, die nicht auf die deutsche Version von »Battleground Gettysburg« warten wollen. Allein umherziehende gegnerische Offiziere sind äußerst lästig, da sie unbesetzte strategische Ziele einnehmen können. Ziehen Sie einfach mit einem beliebigen Regiment in das Hexfeld des Anführers hinein und nehmen ihn fest. (la)



-HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten
21st Century	0044 1235 85 15 88 (England)	Mo-Fr 10-18:30 (MEZ)
Activision	siehe Bomico	-
Acclaim	0211 523 32 22	24 Std.-Service
Adventure Soft	siehe Bomico	-
Ascon	05241 966 933	Mo-Fr, 14-17 Uhr
Ascon Software	05241 966 933	Mo-Fr 14-17 Uhr
Attic Entertainment	07431 54323	Mo-Fr, 10-12, 13-18 Uhr
Aztech Systems	0421 162 56 40	Mo-Do, 9-12:30, 13:30-17 Uhr
Berkley Systems	siehe Softgold	-
Blizzard	siehe Bomico	-
Blue Byte	0208 450 88 88	Mo-Fr, 15-19 Uhr
BMG	0180 530 45 25	Mo-Fr, 9-17 Uhr
Bomico	06107 945 145	Mo-Fr, 15-18 Uhr
Broderbund	siehe Bomico	-
Bullfrog	siehe Electronic Arts	-
Creative Labs	089 957 90 81	Mo-Fr, 10-18 Uhr
Cyberdreams	siehe Bomico	-
Daze Marketing	0044 171 372 75 44 (England)	Mo-Fr 10:30-18:30 (MEZ)
Domark	siehe Microprose	-
Electronic Arts	02408 94 05 55	Mo- Fr, 10-12, 14-17 Uhr
Empire	siehe Bomico	-
Europress	siehe Bomico	-
Gametek	0180 530 45 25	Mo-Fr 9-17 Uhr
Gravis	0130 810 654	Mo-Fr 8:30-16:30 Uhr
Greenwood	siehe Softgold	-
Gremlin	siehe Softgold	-
Grolier	siehe Bomico	-
Ikarion	0241 470 150	Mo 14.30-18.30, Do 15.30-18.30, Fr 14.30-18.30 Uhr
Impressions	siehe Sierra	-
Interplay	0211 52 33 222	24 Std.-Service
Interplay (ält. Spiele)	siehe Bomico	-
IONA	siehe Softgold	-
Linel	siehe Softgold	-
Logic Factory	siehe Softgold	-
LucasArts	siehe Softgold	-

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten
Magic Bytes	05241 337 303	Mo-Do 18-20 Uhr
Max Design	0043 36 872 41 47 (Österreich)	Di, Do, 16-20 Uhr
Maxis	siehe Bomico	-
Mega Tech	siehe Softgold	-
Microprose	05241 946 480	Mo, Mi 14-17 Uhr
Mindscape	0208 99 24 114	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr
Mission Studios	siehe Softgold	-
Neo	0043 160 740 80 (Österreich)	Di, Do, 13-16 Uhr
New World Computing	siehe Softgold	-
Novalogic	siehe Softgold	-
Ocean	siehe Bomico	-
Origin	siehe Electronic Arts	-
Paramount	siehe Viacom	-
Playmates	siehe Softgold	-
Rainbow Arts	siehe Softgold	-
Rainbow Kids	siehe Softgold	-
Sales Curve Int.	siehe Softgold	-
Sierra/Coktel	06103 99 40 40	Mo-Fr 9-19 Uhr
Sir-Tech	siehe Softgold	-
Softgold	02131 965111	Mo, Mi, Fr, 15-18 Uhr
Software 2000	05241 986010	Mo-Fr, 11-13, 14-18 Uhr
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	-
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	-
SSI (Spiele bis 6/95)	siehe Softgold	-
Sunflowers	siehe Bomico	-
TerraTec	02157 817 914	Mo-Fr, 13-20 Uhr
Trimark	siehe Softgold	-
US Gold	0044 121 356 08 31 (England)	Mo-Fr, 9-17:30 Uhr (MEZ)
Velocity	siehe Softgold	-
Viacom	0130 820 115	Mo-Fr, 9-17 Uhr
Virgin	040 39 11 13	Mo-Do, 14-20 Uhr
Virgin Sound & Vision	siehe Softgold	-
Virtual Vegas	siehe Softgold	-
Vobis	jeweils in den einzelnen Filialen	-
Warner Interactive	040 278 55 306	Di, Mi, Do 15-18 Uhr

Kleinanzeigen

Biete Hardware

Wir vermieten: 3-D VR-Helm (VFX 1) u.v.m. Fa. Krieger Tel. 09 51/50 96 79

Biete Software

ACHTUNG WARCRAFT 2-FANS! Große Szenario-Sammlung mit Beschreibung gegen 15,– DM in bar oder Scheck incl. Versand. Stephan Schmahl, Gertrud-von-le-Fort-Str. 38, 93051 Regensburg

Verschiedenes

Handy Zubehör für alle Geräte zb Kfz-Ladekabel ab 49,– DM, Akkus ab 39,– DM. Katalog anfordern unter Tel. 06 11/1 86 05 74 Fax: 1 86 05 76.

Spiele

Verkaufe folgende PC-Spiele:
Simon the Sorcerer 1+2 (CD; KD) 60 DM, **Flight of the Amazon Queen** (CD; KD) 50 DM, **Vollgas** (CD; KD) 50 DM, **Aces of the Deep** (3,5; KD) 35 DM, **NHL Hockey 95** (CD; KD) 30 DM, **Bermuda Syndrome** (CD; KD) **(ungebraucht-noch verschweißt)** 65 DM, **Warcraft 2** (CD; KD) 60 DM, **Descent** (CD; DA) 30 DM, **Wing Commander 4** (!) (6 CD's; KD) 70 DM, **Command and Conquer** (CD; KD) 60 DM, **Star Trek TNG** (CD; KD) 50 DM. Alle Spiele Original mit Verpackung etc. Tel.: 0 22 42/68 18 ab 18 Uhr, nach Florian fragen.

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

Anzeigenschluß für die nächsterreichbare Ausgabe (Heft 8 v. 10.7.96) ist am 12.6.96

Bei Fragen zu Kleinanzeigen wenden Sie sich bitte an
Edith Hufnagel
Tel. 0 89/9 91 15-364
Fax 0 89/9 91 15-377

DA IST DER WURM DRIN

Sie wollen »Worms« im Netzwerk spielen, aber nicht gleich die »Reinforcements« kaufen? Ein einfacher Patch hilft weiter.



Worms ist auch ohne Reinforcements-Add-On netzwerktauglich.

Patches dienen nicht nur der Fehlerbehebung, sondern liefern auch versprochene oder neue Features nach. Gut für die Softwarefirmen, die ihre Programme so nachträglich aufbessern. Noch besser für den Kunden, der für diese Updates meistens nichts bezahlen muß.

Netzwerk-Würmer

Team 17 hat Patches zu »Worms« veröffentlicht, die unter anderem den Netzwerk-Modus nachliefern. Die Installation ist jedoch unübersichtlich; aus sechs Verzeichnissen muß man sich die richtigen Files herauspicken. In **BATFILES** stehen die Batch-Dateien, die Sie ins Worms-Verzeichnis kopieren müssen. **NETWORM.BAT** sollte vor jedem Start einer Netzwerkpartie aufgerufen werden, **SERIAL.BAT** entsprechend vor Nullmodem-Spielen. Im Verzeichnis **CDNET** beziehungsweise **FLOPNET** finden Sie die Multiplayer-Version für CD und Floppy unter dem Namen **WRMS.EXE** – ebenfalls ins Worms-Directory kopieren.
Auf manchen PCs meldete Worms beim Installieren der CD-Version bislang störrisch »Keine CD im Laufwerk«; im Verzeichnis WORMSCD befindet sich ein aktualisiertes Setup-Programm. Die Files aus den beiden letzten Verzeichnissen sollten nur auf Anweisung des Team-17-Kundendienstes benutzt werden.

Die zweite Zivilisation

Seit dem ersten »Civilization 2«-Patch (1.04, siehe letzter Bug Report) hat es sage und schreibe sechs weitere gegeben. Man muß Microprose zugute halten, daß viele der über 50 Änderungen Verbesserungsvorschläge von Spielern aufgreifen. Beim neuesten Patch (1.10) dürfen Lufteinheiten außerhalb von Städten nicht mehr »befestigt« werden. Die seit Version 1.08 enthaltenen »Smart Settlers« verhalten sich endlich intelligent. Man kann in jeder Runde einen Gegner kontaktieren, um ihn zum Verlassen des eigenen Territoriums aufzufordern – bislang mußte man warten, bis der Kollege wieder Lust zu Gesprächen hatte. Unbekannte Städte tauchen nicht länger in den »Gehe zu«- und »Angebot/Nachfrage«-Listen auf. Außerdem werden Ingenieure nun von gegnerischen Einheiten blockiert, was das Gründen von Städten im Ausland erschwert. Da sich weitere kleine Patches ankündigen, warten wir bis zum nächsten Monat, um dann eine hoffentlich stabilisierte Update-Version auf unsere CD zu packen.

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen PC Player plus finden Sie alle Patches, für die wir von den Herstellern Genehmigungen erhalten haben. Im einzelnen sind dies »Worms«, »Teamchef« sowie »Pro Pinball« und »Extreme Pinball«.

Fliegende Kanone

Vorerst nur für die englische Version von »Top Gun« gibt es folgende Verbesserungen: Bei Einstellung »Novice Enemies« kann man leichter feindlichen Raketen ausweichen. Im Mehrspielermodus sind Abschüsse per Maschinengewehr schwieriger geworden, was für längere Dogfights sorgt. Die Wingmen-Kommandos werden von beiden Flugzeugen befolgt, außerdem erscheint das schwarze Team auf dem Radar in Rot. (la)



16 ist mehr als 8

In der Ausgabe 4/96 hattet Ihr eine Demoversion von Music Maker auf der CD-ROM. Doch leider kam damit bei mir nur die folgende Fehlermeldung zustande: Das Waveform-Device »Soundblaster Wiedergabe 220« kann dieses Format nicht wiedergeben! Grund: MMSYSTEM 032 Das angegebene Format wird nicht unterstützt oder kann nicht übersetzt werden.« Ich setze einen Soundblaster Pro unter Windows 95 ein. *(Oliver Khazalpour)*

Die bei Music Maker mitgelieferten WAV-Dateien sind in einer Auflösung von 16 Bit aufgezeichnet worden – der Soundblaster Pro ist aber nur in der Lage, 8-Bit-Klänge direkt wiederzugeben. In der Regel erledigt die Umrechnung von 16 auf 8 Bit in Windows 95 ein eigener Treiber namens Wave-Mapper. Wenn Windows 95 aber über ein existierendes Windows 3.x installiert wurde, können sich die alten Sound-Treiber mit den neuen verhaken, so daß die Sache nicht mehr klappt. Die Lösung: Entfernen aller Treiber für die Soundkarte im abgesicherten Modus (beim Starten F4 drücken), und anschließende Neuinstallation der Karte über das Symbol »Hardware« in der Systemsteuerung mit einer automatischen Erkennung. Danach sollte der echte Wave-Mapper von Windows 95 zum Einsatz kommen, der auch mit Music Maker funktioniert. Die volle Qualität der 16-Bit-Sounds gibt es aber trotzdem nur mit einer 16-Bit-Soundkarte.

In der Systemsteuerung von Windows 95 muß sich dieser Treiber finden lassen, wenn eine 8-Bit-Karte auch 16-Bit-Sounds wiedergeben soll.

In diesem Fall würde sich vorerst anbieten, die Ports auf dem Controller und der Soundkarte zu deaktivieren, und die regelbare Game-Karte die Arbeit tun zu lassen – schließlich erledigen Spezialisten Fachaufgaben immer genauer als Allrounder. Bei Platznot im PC kann die Game-Karte ausgebaut werden, und die Joysticks finden am Soundboard Anschluß.

Immer am Band lang

Ich habe mir vor ein paar Monaten einen 250-MByte-Streamer von Colorado gekauft. Dazu gab es nur eine Backup-Software, die unter Windows läuft. Ich habe mir eigentlich gedacht, daß es wie bei einem CD-Laufwerk eine Treiberdiskette geben würde, so daß man direkten Zugang zum Band hat, und nicht erst alles auf die Festplatte kopieren muß. *(André Felis)*

Das geht leider nicht so einfach, da ein derartiger Streamer die wesentlichen Informationen über die Position der Dateien immer am Anfang des Bandes speichert und so bei einem Zugriff auf eine bestimmte Datei kräftig hin- und herspulen müßte. Gedacht sind solche Geräte eigentlich nur zum vollständigen oder teilweisen Sichern des Platteninhalts für Notfälle. Jedes Backup-Programm bietet aber die Möglichkeit, nur einige bestimmte Dateien oder Verzeichnisse vom Band wiederherzustellen. Wenn einmal ein komplettes Backup der Festplatte erstellt ist, läßt sich so in ein paar Minuten beispielsweise nur das Verzeichnis eines längst gelöschten Spiels wieder auf die Platte kopieren. Dabei verbrauchen die Backup-Programme ordentlich Arbeitsspeicher, was einen Treiber unter DOS recht unhandlich machen würde.

Drei Gameports gleichzeitig?

Ich besitze eine Controllerkarte mit einem Gameport, und eine Soundkarte, die ebenfalls mit einem Gameport bestückt ist. Zusätzlich habe ich noch eine Game-Karte, um die Zwei-Spieler-Modi zu genießen. Da es zwischen der Sound- und der Game-Karte zu einem Konflikt kommt, habe ich die Game-Karte wieder ausgebaut. Kann ich nicht einen Joystick an der Controller- und einen an der Soundkarte anschließen? *(Markus Kast)*

Die Idee an sich ist gut, doch ist in der PC-Architektur nur ein einziger Gameport vorgesehen. Daran lassen sich immerhin mit einem guten Y-Kabel zwei Joysticks anschließen (siehe auch Technik-Treff in Ausgabe 4/96), doch mehrere Ports kennen DOS-Spiele nicht. Das wird erst mit Windows-95-Spielen anders, die über eigene Treiber mehrere Eingabegeräte verwalten können.

Alles so schön bunt hier

Zur Zeit besitze ich einen Computer mit AMDs DX4 bei 120 MHz. Jedesmal wenn ein Spiel versucht, einen Videoclip zu laden, wie beispielsweise »Command & Conquer« oder »The Need for Speed«, kommt kein normales Bild zustande, sondern nur farbige Linien. Wenn ich kurz vor der Videosequenz den Turboschalter drücke, laufen die Videos normal, bis ein anderes Bild gezeigt wird. *(Rainer Kern)*

Die Grafikkarte bekommt den Wechsel zu einer anderen Auflösung nicht mit und zeigt nun die richtigen Pixel des Videos an – nur leider nicht da, wo sie hingehören. Das Ganze ist ein Timing-Problem, das sich nur durch eine zuverlässigere, und damit langsamere Zeiteinteilung des Grafiksystems lösen läßt. In dieser Reihenfolge sollten folgende Schritte zum Erfolg führen:

Wo sonst kosten 3 Monate nur sieben Mark?



Online ISDN bekommen Sie jetzt 3 Monate für den Super-Preis von nur 7,- Mark: Das heißt 3 aktuelle Ausgaben lang die Top-Informationen rund um Ihren ISDN-Anschluß! Mit Tests, Marktübersichten, News, Trends und Preis-Informationen – mit Online ISDN nutzen Sie Ihren ISDN-Anschluß optimal!

Widerrufsrecht:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von einer Woche beim DMV-/Franzis-Verlag, Online ISDN, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Posteingangs Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Coupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken an:

DMV-/Franzis-Verlag, Online ISDN, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München oder per Fax: 089/20 24 02 68

Ja, schicken Sie mir die nächsten 3 aktuellen Ausgaben von Online ISDN zum Preis von nur DM 7,-. Wenn ich von Online ISDN nicht vollständig überzeugt bin, teile ich Ihnen dies innerhalb einer Woche nach Erhalt der 3. Ausgabe mit. Ansonsten senden Sie mir Online ISDN regelmäßig per Post frei Haus – mit ca. 15% Preisvorteil* für nur DM 3,90 pro Heft statt DM 4,60 Einzelheftpreis (Jahresabo DM 46,80). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

*Auslandspreise auf Anfrage.

Name / Vorname

Firma

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / ISDN / Fax

Datum / 1. Unterschrift

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von einer Woche beim DMV-/Franzis-Verlag, Online ISDN, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Meine Telefon-Nr.

CPP66

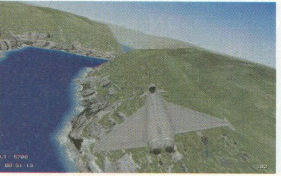


1.) Ausschalten des »Video BIOS Shadow« im Setup des Rechners.
2.) Setzen zusätzlicher Waitstates für den VL-Bus über das BIOS-Setup oder einen Jumper (siehe Board-Handbuch)
3.) Umstecken der Grafikkarte in einen anderen Slot.
4.) Heruntertakten des Rechners auf 100 MHz.

Freilich macht die letzte Option den PC ordentlich langsamer. Doch 20 Prozent weniger Rechenpower sind immer noch leichter zu verschmerzen als eine neue Grafikkarte, die die 40 MHz auf dem VL-Bus zuverlässig mitmacht. Der häufig gegebene Tip des dauerhaften Ausschaltens des L2-Caches (und das macht der Turbo-Schalter bei den meisten Boards) ist inakzeptabel: Der Rechner wird dadurch um bis zu 60 Prozent langsamer.

Matrox Millenium ohne UniVBE

Versucht doch in Programmen, die UNIVBE 5.1 verwenden, einfach mal »DEL UNIVBE.DRV«. Bei EF2000 beispielsweise funktioniert es anstandslos, das heißt, es fährt ohne Probleme hoch und verwendet einfach den VESA-Treiber im BIOS der Grafikkarte.
(Patrick Libuda)



Der Euro-Fighter hebt auch ohne den Treiber UniVBE ab, der mit der Matrox Millenium inkompatibel ist.

Und der ist bei der Millenium auch schnell genug. Da der häufig von Spielen zwangsinstallierte Treiber UniVBE noch immer nicht mit der Millenium harmoniert (siehe Technik-Treff 3/96), müssen wir alle weiterhin auf die Version 5.2 von UniVBE warten. Wie versprochen wird bei Erscheinen im Technik Treff Entwarnung gegeben. Bis dahin der dringende Tip: Bei keinem Spiel den UNIVBE.DRV löschen, ohne vorher ein Backup des installierten Programms zu machen! Bei EF2000 klappt der Trick zwar, aber das ist keine Garantie für andere Spiele.

Ein 486er mit 166 MHz?

Was ist dran an den Gerüchten, demnächst käme ein Prozessor von AMD, der mit 166 MHz getaktet ist und sich auf 486-Boards stecken läßt, so das man von der Geschwindigkeit her einen P100-P120 erhält? Müssen die Boards (außer 3V-Technik) irgendwelche Besonderheiten aufweisen? *(Niels-Peter Foeh)*

AMD dementiert. Der aktuelle Aufrüstprozessor für 486-Systeme ist der 5x86-P75, einen Test dieses Chips finden Sie auf Seite 128. Er ist intern mit 133 MHz getaktet, das »P-75« soll seine Leistungsfähigkeit beschreiben, die an einen 75-MHz-Pentium heranreicht. Generell bleibt aber die Leistung einer neuen PC-Generation durch ein simples Prozessor-Upgrade eine Illusion: Ein Pentium-System verfügt nicht nur über einen schnelleren Chipsatz als jeder 486er, sondern kann auch mit aktuellen Speichertechnologien wie PB-Cache und EDO-RAMs noch mehr Leistung entwickeln.

Kein Spiel will mit Windows 95 mausen

Ich habe da ein großes Problem mit meiner Maus. Ich verwende zwar Windows 95, aber ich habe auch noch DOS auf der Platte. Und immer wenn ich jetzt im DOS-Modus ein Spiel lade, das auf die Maus zurückgreift, wird die Maus rausgeworfen, sie spricht nicht mehr an. Mit der Maus selbst ist alles in Ordnung, ich habe es auch schon mit einer anderen probiert. Ein Treiber ist unter DOS auch seperat geladen.
(Dominik Aufderheide)

Und das ist auch der Fehler. Wenn ein Spiel direkt unter Windows 95 in der DOS-Box läuft, stellt Windows selbst den Maustreiber bereit. Ist zusätzlich in der Datei AUTOEXEC.BAT noch ein Treiber geladen, führt das nur zu Problemen. Nochmal der Hinweis: Den »echten« DOS-Modus gibt es nur, wenn Windows 95 gar nicht erst gestartet wird (»Nur Eingabeaufforderung« aus dem Boot-Menü wählen), oder wenn die Benutzeroberfläche mit »Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten« geschlossen wird.

Bad Vibrations mit schnellen CD-Laufwerken

Seit ich mein altes Double-Speed-Laufwerk ausgebaut habe, und mein neues 6-Speed (Teac CD 56E) eingebaut habe, vibriert mein ganzer PC. Sobald er eine CD liest, fängt die Wackelei an. Da ich alle Schrauben fest angezogen habe, kann der Fehler nur am Laufwerk liegen, oder? *(Daniel Späth)*

Da CDs gepreßte Massenprodukte sind, sind sie selten vollständig eben. Bei sechsfacher Drehzahl führt das zu einem massiven »Flattern« der CD. Wenn der PC-Vibrator zu lästig wird, empfehlen sich kleine Gummiringe, die zwischen Laufwerk und Gehäuse gesetzt werden – nicht zwischen Schrauben und Gehäuse! Das Laufwerk selbst muß entkoppelt werden, nicht nur die Schrauben. Ideal wären sogar zwei Gummiringe pro Schraube. Die Gummis gibt es im Elektronikfachhandel. Bis sie eingebaut sind, kann auch ein leichtes Lockern der Schrauben helfen. (nie)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – Bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.

Die TrickBOX-Reihe: Software noch cleverer einsetzen!



Lehnen Sie sich zurück und lassen Sie sich vorführen, wie Profis arbeiten! In den neuen TrickBOX-Videos mit je fast einer Stunde Spielzeit verraten Ihnen erfahrene Experten ihre besten Tricks! Und das Beste: Sie können Ihr Video jederzeit anhalten und alles sofort ausprobieren.

● Verblüffend leicht zu erzeugende Spezialeffekte ● Komplexe Grafiken ● Arbeitshilfen: einfach und effektiv

CorelDraw

ISBN 3-7723-9141-9

● Keine Abstürze mehr! ● Die 7 besten Tuning-Geheimnisse ● So machen Sie Ihren PC schneller & zuverlässiger

Hardware

ISBN 3-7723-9181-8

● Geheime Funktionen und Programmteile ● So arbeiten Sie effizienter ● Blitzschnell mit den richtigen Tastenkürzeln ● Die besten Multitasking-Tricks ● Der Highspeed-Trick Nr. 1

OS/2 Warp

ISBN 3-7723-9291-1

● Gezielte Eingriffe in die INI-Dateien ● Effizienter: Programm- und Dateimanager ● Ressourcen-Konflikte

Windows

ISBN 3-7723-9161-3

● Von Profis entdeckt ● Wenn Plug & Play nicht funktioniert ● So richten Sie Ihr Desktop optimal ein

Windows 95

ISBN 3-7723-9911-8



● Import und Export ● Abfragen: Supertips für die gezielte Auswertung ● Tabellen: die besten Verknüpfungsmethoden ● Ergonomisch gestaltet: trickreiche Eingabeformulare

Access

ISBN 3-7723-9171-0

● Symbolleisten: richtig eingerichtet ● Makros: aufzeichnen, testen, fertig! ● 17 Tips zu Serienbriefen & Etiketten

Winword

ISBN 3-7723-9151-6

● Alle Programme exakt aufeinander abgestimmt ● Datenaustausch voll optimiert ● Neue Power für Ihr Büro

MS-Office

ISBN 3-7723-8712-8

● Experten-Tips für effizienteres Arbeiten ● So verrechnet sich Excel nicht mehr ● In 2 Minuten zum aussagekräftigen Diagramm ● So setzen Sie den Solver richtig ein

Excel

ISBN 3-7723-9191-5

● Super-einfach: DFÜ mit Works ● Bis zu 50% schneller ● Die besten Tricks für Tabellen und Datenbanken

MS-Works

ISBN 3-7723-8722-5

Hardwarevoraussetzungen: PC 386 oder höher, 4 MB RAM, Windows 3.1, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte.

Jede TrickBOX-CD jetzt nur:

ÖS 388,–/SFr 39,80/DM **39,80**

Franzis' Buch- und Software-Verlag GmbH · Buchabteilung · Dornacher Str. 3 · 85622 Feldkirchen · Tel. 0 89/9 91 15-4 44 · Fax 0 89/9 91 15-1 03

MEDIA WORLD

WE MAKE EROTAINMENT

Tel. 02102-86040
Fax 02102-849711

Eisenhüttenstr. 4
40882 Ratingen

Mailorder und Lagerverkauf:

Montag - Freitag
10.30 - 18.00 Uhr

CYBERSTRIP

Zwei superscharfe Cybersex Games der neuesten Generation erwarten Sie. Virtual Blackjack & Virtual Poker. Erleben Sie die virtuelle Welt von morgen ein und treten Sie gegen die faszinierensten Girls an, die das Universum zu bieten hat. Es lohnt sich! Dank der neuen CR3 Technologie erleben Sie Virtual Reality in bester Qualität und Vollbildmodus. Ein erotisches Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet Sie. Diese beiden Erotik Games werden Sie für Stunden fesseln.

je Titel nur 69,95 DM

NICK STEELE

Mega TopHit! Endlich ist er da! Der interactive Erotik Krimi mit Starbesetzung. Erleben Sie prickelnde Hochspannung bis zur letzten Minute. Schlüpfen Sie in die Rolle des Privatdetektivs Nick Steele, ein Mann den alle Frauen lieben. Lösen Sie Ihren schwersten (erotischen) Fall und klären Sie den Mord an einem jungen Fotomodel auf.

nur 79,95 DM

SORORITY HOUSE

MEGA TopHit! Das Erotik Spiel des Jahres. Distributed by New Machine. Sie sind Student und wohnen auf dem Campus. Das "harte" Leben auf der UNI erfordert gelegentlichen Ausgleich in Form von wilden Partys und heißem Sex. Doch leider ist das nicht so einfach, den ständig versuchen lästige Mitbewohner Ihre Aktivitäten zu stören. Werden Sie Ihr Ziel jemals erreichen? Wir wünschen es Ihnen!

nur 69,95 DM

PHOTO EROTIK



Titel	Preis
Double Play 1 + 2	je 39,95 DM
Ladies in Passion	39,95 DM
Hot Love	39,95 DM
Girls will be Girls	39,95 DM
Leather & Lace	49,95 DM
Three & More	49,95 DM
Girls with Girls	49,95 DM
Barely 18	49,95 DM
Big Bosom Buddies	49,95 DM
Heavenly Bodies Vol. 1 - 6	je 49,95 DM
Tabloid Beauties	69,95 DM
Heidi´s Girls - X Volume	59,95 DM
Luscious Ladies in Lingerie	49,95 DM
Beverly Hills Call Girls	39,95 DM
ELITE American Girls Vol. 1 + 2	je 49,95 DM
ELITE European Girls Vol. 1 + 2	je 49,95 DM
Lovely Ladies 2	29,95 DM
Sensous Girls In 3D	39,95 DM
The Girls of J. S. Hicks	39,95 DM
American Girls Vol. 1 + 2	je 39,95 DM
Biker Babes	39,95 DM
Cat & Mouse	39,95 DM
Girls on CD Vol. 1 + 2	je 29,95 DM
Hot Girls & Hot Cars	39,95 DM
Beauties Bodacious	29,95 DM

Asian Photo-Shows

Titel	Preis
Asian Palate Vol. 1	39,95 DM
Only 20	29,95 DM
Oriental 1 - 3	je 29,95 DM
Dynastic Backyard Flowers	29,95 DM
Cartoon Fantasy	29,95 DM

Erotik Sampler

Titel	Hersteller
A Taste Of Erotika	(New Machine Publishing)
Vivid Sampler	(Vivid Interactive)
Virtual Vibrations	(Starware)
Romsoft Interactive Catalog	(Romsoft)
Erotic Virtual	(Digital Playground)

Jeder Sampler nur 19,95 DM

Mehr als 500 weitere brandheiße Scheiben finden Sie in unserem Gesamtkatalog. Jetzt kostenlos anfordern ! Tel. 02102-86040 Fax 02102-849711

INTERAKTIVE EROTIK

Hollywood Body Double

Sie sind Filmproduzent in Hollywood. Ihr nächstes Projekt ist ein heißer Erotikstreifen mit bekannten Playmates. Doch leider verläuft nicht alles so wie Sie es sich vorstellen. Ihre Darstellerinnen haben alles andere als ihre Arbeit im Kopf..... Können Sie den Film noch retten? (Vollbildmodus) **nur 79,95 DM**

Wanderlust

MEGA TopHit! Ein brandneuer Erotik Thriller aus dem Hause New Machine erwartet Sie. Finden Sie den Schlüßel zur Cybersex Welt. Dort angekommen, erleben Sie faszinierende Abenteuer und futuristischern Sex. Ein virtueller Trip der Superlative, den Sie nicht so schnell vergessen werden, erwartet Sie. **nur 69,95 DM**

Virtual Vegas

TopHit! Besuchen Sie das erste virtuelle Spielcasino der Welt. Sie spielen in verschiedenen Welten, umgeben von skurrilen Typen und geheimnisvollen Vorgängen. Doch "Virtual Vegas" hat noch wesentlich mehr zu bieten........ Good Luck! **nur 39,95 DM**

Penthouse Interactive 1 - 6

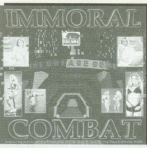
Ein Traum wird wahr. Sie sind Fotograf bei dem berühmten Herrenmagazin Penthouse. Drei wunderschöne Penthouse-Pets stehen Ihnen zur freien Verfügung. Ihre Fotos können Sie direkt entwickeln, vergrößen, zoomen u.s.w. Ein interaktives Highlight der Extraklasse erwartet Sie. **je 99,95 DM**

Weitere interaktive Highlights:

Titel	Preis
Poker Party	79,95 DM
Club Cyberlesque	69,95 DM
Winner Takes All	49,95 DM
Body Designer	69,95 DM
Eros	69,95 DM
Go Digital	29,95 DM
Paradise Club	59,95 DM
Cyber Peep 2 - Nurses	69,95 DM
Cyber Peep 2 - Schoolgirls	69,95 DM
Cyber Peep 2 - Cheerleaders	69,95 DM

Jeder Titel für PC und MAC

Zahlreiche MPEG/VIDEO CD und CD-i Titel finden Sie in unserem Gesamtkatalog.
Versand:
Ab einem Bestellwert von 200,- DM liefern wir versandkostenfrei.
Ansonsten:
Nachnahme DM 10,-
Vorkasse DM 6,-
Auslandslieferungen:
Vorkasse + DM 12,-
Kreditkarten willkommen.-



IMMORAL COMBAT

MEGA-TopHit! Sie sind der Manager einer erfolgreichen Frauen Wrestling-Truppe. Keine leichte Aufgabe wie Sie sehr schnell feststellen werden. Sie reisen durch die Lande, immer auf der Suche nach neuen Herausforderungen. Doch leider haben Ihre Girls die meiste Zeit etwas anderes im Kopf ......Dazu kommt noch das Sie mit allen gleichzeitig ein Verhältnis haben und die Mädels nichts davon wissen. Diesen Zustand sollten Sie auch unbedingt beibehalten, denn wenn irgend etwas durchsickert, dann gnade Ihnen Gott! **nur 69,95 DM**

IQ Das Magazin

Brandheiße CD News!

Ausführliche Tests!

Zahlreiche Previews!

Top 10 Hitparade!

u.v.m.

Bestellen Sie noch heute!



Alle CD-ROM`S dieser Ausgabe erhalten Sie exklusiv bei uns.

(Erscheinungsweise: 4 x jährlich) (Schutzgebühr inkl. Versandkosten)

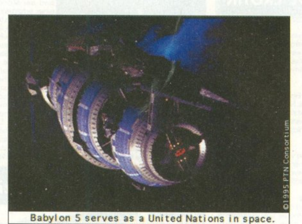


Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

Fans begehren auf!

Als Gelegenheitsleser und absoluter Science-fiction-Fan wollte ich zu dem Kommentar im Test von »WC IV« von Boris was sagen. »Babylon 5« ist mit Abstand die beste Science-fiction-Serie, die weltweit ausgestrahlt wird. Du tust sie mit einem »Ganz nett« abstempeln. Wahrscheinlich hast Du nur die erste Staffel gesehen. Ab der zweiten ist diese Serie genial. Im Gegensatz zu »Star Trek« hat diese Sendung eine gute Handlung, die sich durch die ganzen Folgen wie ein roter Faden zieht. Das Babylon 5 in Deutschland nicht so poulär ist wie Star Trek liegt daran, daß die Werbetrommel nicht so gerührt wird. Dafür sprechen auch die Einschaltquoten in den USA, wo Babylon 5 inzwischen mehr Zuschauer hat als DS9 und Voyager. **(Santo Toscano)**

Babylon-5-Gucker sind zumindest netter als die militanten Kelly-Family-Fans, die uns wegen eines Witzes schon mit der Abo-Kündigung drohen. Wie im Testbericht zu sehen ist, war die Aussage zu Babylon 5 in meinem Meinungkasten zu lesen. Das bedeutet: Es handelt sich um meine Meinung. Und genauso, wie ich Babylon 5 als »ganz nett« abstemple, gibt es natürlich auch jede Menge Leute, die »Star Trek« oder »X-Files« (meine Serienlieblinge) als bestenfalls nett empfinden. Hätten wir alle den gleichen Geschmack, dann wäre das Leben ja langweilig. Auch die zweite Staffel von B5 ist für mich nicht der Überknaller; so manche kompakte 45-Minuten-Folge aus der fünften oder sechsten Staffel von TNG ist mir persönlich dutzendmal lieber. Den letzten Satz habe ich (Internet sei dank) nochmal mit aktuellen Einschaltquoten aus den USA geprüft: B5 hält sich sehr tapfer, aber eine neue Voyager-Folge hat immer noch erheblich mehr Zuschauer.



Babylon 5 serves as a United Nations in space.

Babylon 5 – ist das nun besser oder schlechter als Wing Commander 4?

Wo bleibt der 386er?

Euer neues Wertungsschema finde ich im großen und ganzen sehr gut. Eine Sache gefällt mir jedoch gar nicht: Ihr geht in der Hardwarevoraussetzung einfach von einem 486DX/33 als kleinste Hardware aus. Aber was ist mit den ganzen 386-Besitzern, zu denen auch ich mich zähle? Mir ist schon klar, daß es nur sehr wenige neue 386er-Spiele gibt, trotzdem kommt es schon mal vor (»Die Fugger 2«). **(Jan Thorns)**

Leicht ist uns die Aufgabe des »Power-Rechners« 386 nicht gefallen. Schließlich waren wir selbst zu Beginn der 90er Jahre von der enormen Leistung des 386 beeindruckt. Inzwischen haben sich aber die meisten Leser vom 386er verabschiedet – nur rund ein Prozent ist noch nicht auf ein größeres Modell umgestiegen. Deswegen haben wir zum einen den noch relativ verbreiteten 486/33 als Basis genommen (die meisten Leser haben einen DX2/66). Mit dem in dieser Ausgabe eingeführten Technik-Tip werden wir in Zukunft dann Rücksicht darauf nehmen, wenn ein Spiel auf den »Kleinen« auch gut läuft.

Gabriel grausam gekürzt!

Über Indizierung ist schon viel geredet worden, doch was ich neulich erlebte, ging wirklich zu weit! Es handelt sich im das Sierra-Spiel »Gabriel Knight 2 – The Beast within«. Ich habe mir gedacht, daß ich vielleicht den einen oder anderen Schnitt in der deutschen Version zu erwarten habe. Deswegen habe ich mir extra die englische Version des Spiels besorgt. Voller Freude spielte ich, bis ich an eine Stelle kam, an der Gabriel in eine dunkle Grube schaut, aus der ein Schmatzen zu hören ist. Die Musik wird enorm dramatisch, Gabriels Gesicht nimmt einen entsetzten Ausdruck an, die Kamera schwenkt zur Grube und auf einmal: Der Bildschirm wird schwarz und in deutschen (richtig, deutschen) Lettern steht geschrieben »Ein Lebewesen frißt totes Fleisch«. Es kommt noch schlimmer: Im weiteren Verlauf des Spiels wird Gabriel gebissen. Die Kamera schwenkt zu seiner Wunde, erneut verdunkelt sich der Monitor und der Text lautet diesmal »Am Bein verletzt«.

Hier hört für mich der Spaß auf. Ich kaufe mir für rund 80 Mark ein Spiel, bei dem die USK-Empfehlung 16 Jahre beträgt, und werde dann mit solch dreisten Kürzungen und Schnitten speziell für den deutschen Markt konfrontiert, welche die Atmosphäre gründlich zerstören. Demnächst sollte sich Sierra überlegen, gleich einen Sticker auf die Packung zu kleben: »SPEZIELL FÜR DEUTSCHLAND GEKÜRZT UND GESCHNITTEN«. **(Simon Fistrich)**

Solche Kürzungen sind sicher sehr ärgerlich und nicht, wie vermutet, auf die BPjS und die Indizierung zurückzuführen. Wo und wie ein Spielehersteller sein Spiel »kürzt«, bleibt alleine ihm überlassen. Die einzige Institution in Deutschland, die ein Spiel vor der Veröffentlichung sieht, ist die USK in Berlin (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle e.V.). Wenn diese bei einem Spiel Szenen beanstandet und es erst ab 18 Jahren freigeben will (und das ist etwas anderes als Indizierung), dann gerät mancher Spielehersteller in Panik: Eine Software »ab 18« wird nämlich von vielen Kaufhäusern und Großmärkten nicht akzeptiert. Also

SMM - seit fünf Jahren am Markt, jetzt auch im PC-Player

Bestell-Hotline: 06139-916 916 / Auslieferung binnen 24 Stunden

Das unsere Meinung nach zur Zeit actiongeladenste 3D-Spiel das man kaufen kann! Vertreiben Sie übelgesinnte Aliens, die die Menschheit auslöschen wollen. Duke Nukem, der bekannte Held, begibt sich auf die Jagd nach den Bösewichten. Das Spiel bietet aber mehr als man von anderen Vertretern dieses Genres gewohnt ist. Duke kann sich ducken, springen, schwimmen, fliegen, kriechen,.... Außerdem ist er im Stande mit U-Bahnen, Aufzügen etc. zu fahren, was für ein bisher nie dagewesenes Realitätsgefühl sorgt.

Zahlreiche neue Waffen verbessern die Chanchen. So hat Duke die Möglichkeit mit einem Hologramm seine Gegner zu täuschen.

Fazit: Näher an der Realität als alle anderen 3D-Spiele.

SMM bietet Ihnen die Möglichkeit dieses Top-Produkt vorzubestellen. Die Auslieferung erfolgt vorraussichtlich am 20.05.1996.

Den Preis können Sie uns ehrlich glauben!



PC-Player 3/96 86%

Der Preis ist kein Druckfehler!

59,95

Auslieferung vorraussichtlich am 20.5.1996

Jetzt Windows 95 kaufen - Sie sparen bis zu 42%!

Die Zukunft hat bereits begonnen...

Für alle, die mehr erwarten, ist Windows 95 mit 32-Bit-System *die* perfekte Lösung.

Nutzen Sie die leitungsfähige 32-Bit-Technologie und unzählige neue Funktionen und machen Sie Ihr Arbeiten noch effektiver und komfortabler. Neu installierte Komponenten erkennt das Betriebssystem selbständig

Lieferung nur solange Vorrat reicht! Erfragen Sie bitte die Lieferbarkeit.

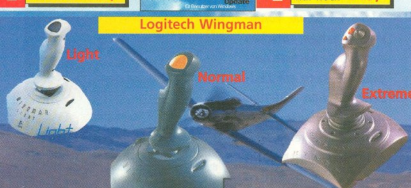




Win 95 Vollversion — 42% Ersparnis!
4 MB besser 8 MB, ab 486'er
Statt 399,- nur noch 229,-

Win 95 Update — 40% Ersparnis!
4 MB besser 8 MB, ab 486'er
Statt 199,- nur noch 119,95

Logitech Wingman



Wingman Light
- für Einsteiger
- ergonomischer Griff
- Dauerfeuer,
- stabile Feuerknöpfe
- .....

36,-

Wingman Normal
- für Vielflieger
- ergonomischer Griff
- Throttle Control
- stabile Konstruktion
- .....

49,95

Wingman Extreme
- für Profis
- Rundumblick-Schalter
- 4 Trigger
- stabile Konstruktion
- .....

79,95

SOUND ERLEBEN

2 x 80 Watt-Lautsprecher
- 2 x 80 Watt (PMPO)
- Volume-, Bass- und Trebelregler;



39,95

MITSUMI FX 400

Das Mitsumi FX 400 bietet 4-fache Geschwindigkeit und überzeugt durch seine herrausragende Technik.



99,-

Gratis-Angebot

Wir senden Ihnen gerne **gratis und völlig unverbindlich** unser 40-seitiges Prospekt. Darin finden Sie u.a. einen **12-seitigen Spieleteil** mit brandaktuellen Top-Games zu Knallerpreisen! **Zahlreiche Schnäppchen** runden das Spiele-Sortiment ab. Kreuzen Sie einfach das entsprechende Feld auf dem Coupon an und wir senden Ihnen den Katalog umgehend zu. Die 6-wöchentlich erscheinende Neuausgabe senden wir Ihnen regelmäßig zu!

Gratis

SMM in Deutschland:
SMM Software GmbH
Hermann-Löns-Str. 12
D-55254 Budenheim
Fon 06139 / 916-916
Fax 06139 / 916-111

SMM in der Schweiz:
SMM Software AG
Halen 61
CH-3037 Herrenschwandern
Fon 031 / 302 81 26
Fax 031 / 302 81 37

Es gelten unsere AGB's ! Händlerpreise auf Anfrage.

Bestell-Coupon

hiermit bestelle ich folgende Artikel:

Meine Adresse lautet:

Name

Straße

PLZ / Ort

Ich bezahle per
- ☐ **Vorkasse** (Scheck, bar, Lastschrift**) + DM 6.-*
- ☐ **Nachnahme** + DM 12.-*
- ☐ **Kreditkarte** + DM 10.-*

☐ **Ja,** senden Sie mit gratis und unverbindlich Ihr Prospekt!

* Versandkosten
** Bankdaten angeben!

PCP 6/96

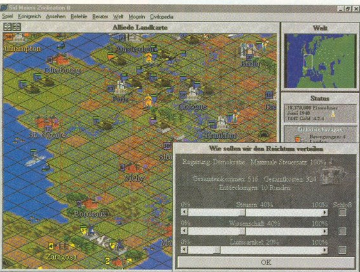


wird gekürzt. Die einzige Methode, eine wirklich originalbelassene Version zu erhalten, ist ein Händler, der Ware aus England oder Amerika importiert. Aber wie gesagt: Die Entscheidung, ob gekürzt wird, ist die des Spieleherstellers. Die USK macht nur Vorschläge und die BPjS wird erst aktiv, wenn ein Spiel auf dem Markt ist.

Nur ein Aufguß ohne Wert?

Aufgrund der bisher hervorragenden Sid Meier Spiele habe ich mir Civilization 2 gekauft. Von keinem anderen Spiel war ich in letzter Zeit so enttäuscht. Ich war begeisterter Spieler von Railroad Tycoon, Civilization und Colonization. Tage und Nächte habe ich gespielt. Nun begann ich mit Civilization 2 und stellte fest, daß das alles das gleiche ist wie im ersten Teil. Eigentlich ein fantastisches Spiel, jedoch nicht für jemanden, der den ersten Teil wirklich bis zum »Abwinken« gespielt hat. Ihr hättet es in Eurem Test einfach klären müssen, daß es an wirklich neuen Ideen fehlt. Ein wenig Kritik an den Entwicklern wäre hier angebracht gewesen. Es ist mir unverständlich, daß Microprose das Spiel nicht zum Updatepreis an Besitzer des ersten Teils veräußert.

(Ralf Dose)



Civilization 2: Sein Geld nicht wert, da nur Aufguß eines alten Spielprinzips?

Natürlich kann man Civilization 2 auch so betrachten. Andererseits ist Civilization eines der genialsten Computer-Spiele aller Zeiten und die neue Version in wesentlichen Punkten erweitert worden. Eine »neue Idee« wäre nicht mehr Civilization gewesen. Ich glaube schon, daß unser Testbericht deutlich zeigt, worum es sich bei Civ2 handelt; der Test geht ja sehr eindeutig auf fast jede einzelne Änderung ein. Bleibt die Frage, ob das »Geldschneiderei« ist. Andererseits ist das erste Civilization jetzt fast fünf Jahre alt – da kann Microprose beim besten Willen keinen »Update« mehr daraus machen.

Ihr verratet zuviel – weniger Infos bitte!

Neben dem neuen Wertungsschema war die größte Veränderung die Aufteilung der Seiten zwischen den einzelnen Tests. So wird Civ2 auf über zehn Seiten abgehandelt. Das geschah mit WC4 und F1GP2 auch schon in der April-Ausgabe. Das paradoxe dabei nur: Über ein Spiel, daß ich mir kaufen will, möchte ich vielleicht gar nicht allzuviel im voraus erfahren. Denn immerhin freut man sich ja gerade über jede neue Entdeckung und Überraschung während des Spielens. Beispiel WC4: Hätte ich schon vor Beginn Euren Test vollständig durchgelesen, so wäre mein Adrenalinspiegel sicher sehr viel niedriger gewesen, als es darum ging überzulaufen oder zu bleiben – ich hätte mich schon vorher entschieden und die ganze Zeit nur darauf gewartet, daß endlich entsprechende Szene kommt.

(Oliver Kutsche)

Auch dies ist ein leidiges Thema, das nicht so einfach zu lösen ist: Es gibt Leser, die wollen so früh wie möglich alle Informationen und auch Komplettlösungen; dann gibt es Leser, die wollen nicht, daß ihnen jemand den Spielspaß verdirbt. Wir suchen da einen Mittelweg: In Tests die Handlung vollständig zu verraten oder gar das Endbild zu zeigen, ist bei uns natürlich tabu. In dem wir Tips und Tests trennen, kann sich jeder selbst entscheiden, wie viele Infos er möchte. Ja, so mancher braucht eine Extra-Portion Willensstärke, um nicht doch in der Lösung zu spicken und dann zu fluchen, weil das Spiel so schnell durchgespielt war. Die Alternative wäre aber, den Lesern, die unsere Hilfen sehr praktisch finden, diese Tips zu verweigern – und das kann erst recht nicht die Lösung sein.

Wo bleibt denn bitte der Testbericht?

In einer Videothek in meiner Nähe steht schon seit rund einem Monat »Die Fugger 2« im Regal. Ich hatte es mir sogar schon für drei Tage ausgeliehen. Wo war denn Euer Test ? Ich glaube angekündigt war er schon. Ähnliches Problem mit »Terra Nova«: Das gab es auch schon seit fast einem Monat zu leihen.

(Marcus Segler)

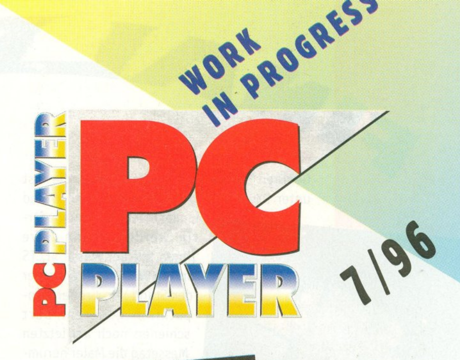
Im Schnelldurchgang noch einmal der Abriß, wie ein Heft entsteht: Ein Spiel kommt in die Redaktion, wird ein paar Tage gespielt und dann wird der Artikel geschrieben. Dieser wird layoutet, davon wird ein Druckfilm gemacht. Die Filme werden gedruckt und die gedruckten Hefte dann an über achttausend Kioske ausgeliefert. Das alles dauert seine Zeit: Zwischen der letzten Seite, die wir schreiben, und dem Kiosktermin liegen über zwei Wochen. Spiele, die gerade in diesen zwei Wochen erscheinen und von denen wir keine Vorab-Version hatten, rutschen dann in die nächste Ausgabe. So kann ein Testbericht schon mal fünf Wochen »zu spät« kommen. Das ist keine böse Absicht, sondern schlicht und einfach technisch nicht besser lösbar. **(bs)**

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.



DIE MESSE DER MESSEN

Nur ein Jahr alt und schon das Mekka der Spiele-Industrie: Vom 16. bis 18. Mai sind die Redakteure von PC Player in Los Angeles auf der »E3«. Über 150 Aussteller zeigen ihre neuen Spiele. Unser großer E3-Sonderteil enthält nicht nur einen ausführlichen Messebericht, sondern Interviews mit den Entwicklern der heißesten Produkte, Hintergrund-Material über die spannendsten Neuvorstellungen und den ultimativen Games-Guide für Sommer, Herbst und Winter.



Die E3 in Los Angeles ist die größte Spielemesse der westlichen Welt. PC Player berichtet in einem großen Sonderteil über alle Neuerscheinungen.

DRUCK MAL WIEDER

Zwei Druckprogramme für Windows streiten sich um den Print-Thron. Veteran »Print Shop« von Broderbund in seiner sechsten Generation (Print Shop gibt es immerhin seit 1985) tritt gegen Newcomer »Print House« von Corel an. Beide Programme sind (lang genug hat's ja gedauert) endlich auch in deutscher Sprache verfügbar. Nachdem wir mehrere Dutzend Poster, Visitenkarten und Einladungen gedruckt haben, wissen auch Sie, welches der beiden Programme Ihren Drucker veredelt.



Machen Sie mal so richtig Druck – Print Shop und Print House gestalten fast automatisch Poster, Visitenkarten und Kalender.

DIE ACTION-BARONE

Nächsten Monat können wir gleich zweimal mit Baronen in die Schlacht ziehen. Na gut, der Erste ist kein Baron, sondern nur Herzog. Gemeint ist »Duke Nukem 3D«. Weltweiter Erstverkaufstag für die Vollversion ist der 15. Mai – zu knapp für diesen Redaktionsschluß, aber schnell genug für einen Extra-ausführlichen Testbericht in der nächsten Ausgabe. Und dann ist da noch »Return Fire«, ein Quasi-3D-Spiel das angeblich von einem gewissen »Baron Reichart von Wolfshield« programmiert wurde. Wir tippen auf ein Pseudonym, nehmen uns das Spiel aber trotzdem gewissenhaft vor.



Duke Nukem 3D – die ganze Geschichte. Nächste Ausgabe testen wir alle Levels der Vollversion.

DER STICK MIT DEM DREH

Mit einem völlig neuen Kontroll-Element will der »Wingman Warrior« Sie zum Highscore-Killer aller 3D-Actionspiele machen. Ob die wagemutige Konstruktion aber überhaupt mit allen Spielen funktioniert, testet unsere Crew gründlich wie immer.



Passend zu Duke: Der Wingman Warrior als besonderer Action-Stick

PC PLAYER 7/96 erscheint am 12. Juni

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

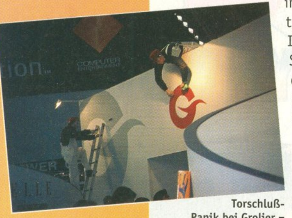
Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE



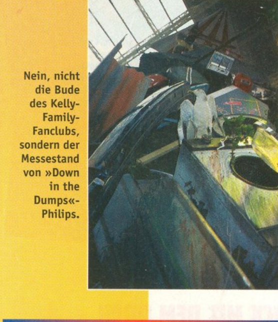
Messe-Impressionen

Gehören Sie auch zu den Menschen, die erst unter Druck richtig gut arbeiten können und immer in letzter Sekunde fertig werden? Dann wäre Ihnen auf der Messe »ECTS Spring 96« in London sicher der Stand von Grolier sympathisch gewesen. Dort schienen noch am letzten Messetag die Maler herumzuturnen, um die Firmenlogos anzubringen. Reingefallen – natürlich waren es nur Schaufensterpuppen, die da als Blickfang dienten.



Torschluß-Panik bei Grolier – wird der Stand pünktlich fertig?

Philips Media war sogar noch mutiger, als man den eigenen Stand kurzum zur Müllhalde umfunktionierte. Teurer Designer-Müll wurde elegant aufgeschichtet; von der alten Waschmaschine bis zur Stoßstange reichte das Recycling-Spektrum. Nur hätte man vielleicht a) nicht auch die Firmenlogos in das Müllkonzept integrieren sollen und b) es nicht soweit kommen lassen, daß auch der echte Mülleimer auf dem Stand total überquoll. Denn beides fordert geradezu witzige Bemerkungen in unserem Finale heraus. Aber wir haben heute unseren netten Tag.



Nein, nicht die Bude des Kelly-Family-Fanclubs, sondern der Messestand von »Down in the Dumps«-Philips.



tikis MS-SpielDOSe



Lach doch mal, Berti

Meanwhile, in Germany: Sportronic kann sicherlich tolle Fußball-Nachschlagewerke programmieren. An der PR sollte man aber noch arbeiten. Denn dieses Foto unseres Bundestrainers ernsthaft als Werbung für »Der Weg zur EM« rauszusenden, sollte man sich doch besser verkneifen.

Gewiß, der Weg war steinig, aber deswegen muß Berti Vogts doch nicht gleich gucken, als hätte man ihn auf die Weltmeisterschaft 1994 angesprochen.



Was mag wohl im Kopf von Berti Vogts vor sich gehen, während er mißmutig diese Software betrachtet?

Für die ganze Familie!

Erinnern Sie sich noch an Sierra? Richtig, das war doch dieses familienfreundliche Softwareunternehmen mit »Kings Quest«. Was waren wir beeindruckt, daß Held Alexander im sechsten Teil noch nicht mal ein Blümchen pflücken wollte, ohne die Besitzerin brav um Erlaubnis zu fragen. Aber Zeiten ändern sich und somit auch die Sierra-Strategie. Nach Phantasmagoria (viel Blut, wenig Spiel) dachte man sich für die amerikanischen Zeitschriften eine besondere Geschmacklosigkeit aus: Zivilisten zu zerbomben macht Spaß! Für »Silent Thunder« wird in den Staaten mit einem Explosionskrater geworben, in dem laut Text ein Ziegenzüchter steckt. Mann, was haben wir gelacht!



Übersetzung: Pepe hütete friedlich seine Ziege, als er der Anti-Flugzeug-Stellung ein wenig zu nahe kam. Und, Junge, es zerfetzte ihn ganz schön.

Bitte keine CD-RAMs mehr!

Eine Zeitlang war's ja witzig, aber inzwischen ertrinken wir in Kleinanzeigen mit CD-RAM-Druckfehlern und 8-MB-Festplatten. Deswegen stellen wir unsere Serie »High Tech aus dem Kleinanzeigenteil« vorerst ein. Zum Abschluß gibt es aber noch den bizarrsten Druckfehler, der uns im April unterkam: Mario Januskevicius fand einen PC, für den Sie wirklich jede Menge Platz brauchen...

> **Pentium 100** MHz komplett mit 8 MB RAM, 1,2 GB HDD, 4fach CD-ROM, 3,5" FDD, 14" VGA-Monitor (35,6 cm): nur 2 199,– DM. HP-DeskJet 600: 429,– DM. HP-Laser Jet 5L: 899,– DM. RAM 4 MB, PS/2: 139 m². 1,6 GB Festplatte 499,– DM. Handy ab 0,99 DM (nur in Verb. m. D2- oder 3-Plus-Karte).

Bringen Sie es Ihrer alten Lights möglichst schonend bei.



Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



Der gnadenlose Wettlauf um die Führung hat begonnen
GIER MACHT INTRIGEN
INKLUSIVE MIKROPHON
TOTALLY VOICE ACTIVATED, TOTALLY INTERACTIVE.
EXCITING GAMES WITHIN A GAME
VOICE ACTIVATED ENVIRONMENTS
Googol-Plex Ind.
TRAVEL TO MULTIPLE SITES
Unverbindliche 49,95 DM Preisempfehlung
VIRTUAL CORPORATION™
Virtual Corporation versetzt Sie in eine kaltblütige und rauhe Welt, in der nur die Starken überleben. In dieser, nicht allzu fernen Zukunft, realisieren neue Computertechnologien visionäre Dimensionen. Alles ist vernetzt.
Werden Sie Präsident von Pogodyne Systems, dem einflußreichsten und mächtigsten Internet-Giganten. Ein atemberaubendes Spiel um Macht und Erfolg beginnt!
Sie starten auf der untersten Stufe der Karriere-Leiter und kämpfen sich an die Konzernspitze vor. Aber, seien Sie wachsam, denn es ist ein harter Weg! Behaupten Sie sich gegen Intrigen, eingefahrene Strukturen und falsche Freundschaften. Spionage und ständige Überwachung sind eine permanente Bedrohung. Ziehen Sie geschickt an den Fäden, die sich bieten. Schließen Sie Allianzen in dieser virtuellen Welt, die Ihnen nach oben helfen. Aber Vorsicht: Niemand ist sicher und nichts ist wie es scheint! Ihr Schicksal hängt von Ihrem eigenen Geschick, Einfühlungsvermögen und dem nötigen Maß Skrupellosigkeit ab.
Microforum Virtual Corporation, das erste sprachgesteuerte Spiel für Windows®95 auf CD-ROM und komplett in deutsch. 32-Bit Power für ein beispielloses Echtzeit-Interaktions-Szenario.
Dank modernster Sprach-Technologie ist kein Sprachtraining erforderlich. Die Verständigung mit den Akteuren erfolgt einfach per mitgeliefertem Mikrofon (Tastatur optional).
Systemanforderungen: Windows®95, 486DX/50, 8 MB RAM, Maus, schnelle SVGA-Grafikkarte (640*480 256 Farben), Windows®95 unterstützte Soundkarte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk.
Komplett in deutsch
Ab Mai '96 im Handel erhältlich!
Microforum
ein echtes 32bit spiel für Windows®95
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare
Artwork: digital publishing
TopWare CD-Service AG · Markircher Str. 25 · 68229 Mannheim · Tel.: 0621-4805-0 · Fax: 0621-4805-200